LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

Nº 11 • DICIEMBRE 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation® 2
Revista Oficial - España



DESDE JAPÓN TODAS LAS NOVEDADES DE SONY, SQUARE, NAMCO Y SEGA PARA PLAYSTATION 2 + TOKYO GAME SHOW



METAL GEAR SOLID 2

DEVIL MAY CRY

NOVEDADES

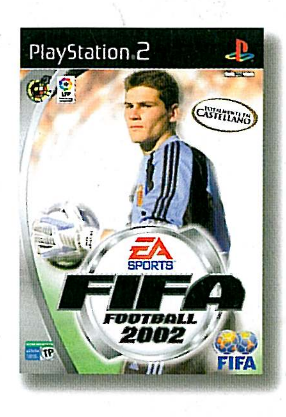
- JAK & DAXTER
- MOTO GP 2
- SILENT HILL 2
- HALF-LIFE
- BURNOUT
- KLONOA 2
- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- CRASH BANDICOOT

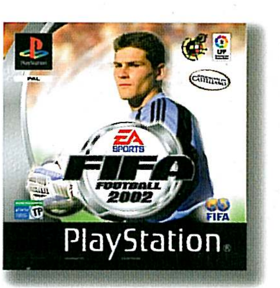
grand theft auto III

EL JUEGO MÁS SALVAJE DE PS2
¡¡¡TODOS LOS TRUCOS!!!

GRUPO ZETA







Levantas el brazo e indicas que te vas a desmarcar.

El balón llega a tus pies y dejas clavado a tu marcador.

Buscas a un compañero de equipo,

y rompes a la defensa con un preciso y medido pase.

El terreno de juego es salvaje.

¡Domínalo!















Somos el deporte.

easports.com

ROM

PlayStation 2

PlayStation®2
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, F. J. Bautista, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición)
Isabel Garrido (DVD), **Rafa Notario** (música),
Manuel Arenas (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mº Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

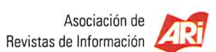
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



SELECT

PS2

<< Marcos García >>

Soplan buenos vientos para **PlayStation 2**. Y si el presente es totalmente esperanzador, no tenéis nada más que echar un vistazo al reportaje sobre las novedades que presentó **Sony** en **Japón** para daros cuenta que el futuro cercano lo es aún más. ***Tekken 4***, ***Virtua Fighter 4***, ***Kingdom Hearts*** de **Square** y una auténtica maravilla llamada ***ICO*** son algunos ejemplos de ello. Desde aquí me gustaría recordar a las compañías la vital importancia, no sólo de traducir todos los juegos al castellano, sino de doblar también todas las voces a nuestro idioma. Creo que el usuario español se lo merece y el mercado de videojuegos es lo suficientemente importante en nuestro país como para exigirlo ya. Por cierto, aunque cada vez hay más juegos con la opción de elegir entre 50 y 60 Hz, todavía estamos muy lejos de alcanzar el mínimo de títulos exigibles con esta posibilidad. Y si no hay posibilidad de incluirla, por lo menos que la versión PAL cuente con pantalla completa, para mantener sus dimensiones originales, y la velocidad adecuada.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Novedades

Sony prepara una buena cantidad de títulos para enero de 2002, entre ellos tres creados por **Sega**

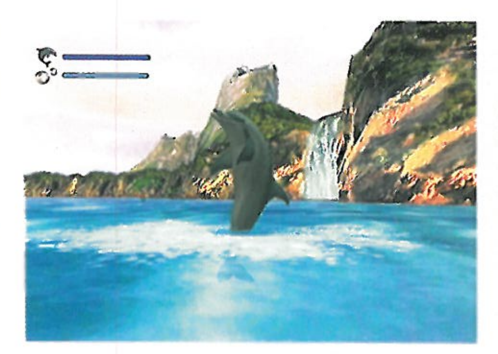
El comienzo del año próximo estará marcado por la gran cantidad de novedades que **Sony** prepara para su consola de 128 *bits*. Los títulos que llegarán al mercado español en enero de 2002 de mano de **Sony** son ***Ace Combat 04: Distant Thunder***, última entrega del famoso simulador de combate aéreo programado por **Namco**; ***Wipe Out Fusion***, la nueva entrega del futurista juego de conducción; ***Dropship***, acción y estrategia de la mano de ***Camden Studios***. Por último, tres títulos creados por **Sega**: ***Ecco The Dolphin***, la aventura submarina protagonizada por un delfín; ***Rez***, una original mezcla entre *shoot'em-up* y juego musical y el genial ***Head Hunter***, aventura futurista de corte similar a *Metal Gear Solid*.



Sony se encargará de distribuir en nuestro país el genial Head Hunter, conversión de uno de los últimos grandes títulos creados para Dreamcast.

El original Rez mezcla en su desarrollo el género musical y el shoot'em-up.





PROEIN

Max Payne

El juego de **PC** que más impacto ha causado en los últimos años llega a **PlayStation 2** conservando todas sus señas de identidad, incluido el *Bullet-Time*

Uno de los juegos que mayor impacto ha causado en los últimos años en el mundo del PC, llega ahora a PlayStation 2.







En Smuggler's Run 2 volverás a quebrantar la ley.



Después del fantástico *Grand Theft Auto III*, *Take 2* y *Rockstar Games* volverán a hacer las delicias de los usuarios más adultos con ***Max Payne***, la adaptación directa del *megahit* de **PC**. Y no han sido otros que sus creadores originales, los finlandeses **Remedy**, los encargados de llevar a cabo la esperada conversión que no perderá ni un sólo ápice de violencia y realismo (el juego será para mayores de 18 años). Y, por supuesto, no olvidará incluir el *Bullet Time* (sistema de secuencias ralentizadas al estilo de *Matrix* o las películas de **John Woo**) que tan famoso ha hecho a este juego. Este nuevo título de **Remedy**, lo podréis encontrar en las tiendas a partir del 17 de diciembre. El que ya está disponible es ***Smuggler's Run 2 Hostile Territory***, secuela de uno de los mejores lanzamientos para **PS2** del pasado año y del que os ofreceremos un completo análisis en el próximo número.

Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO «MENTIRAS ARRIESGADAS»

- JOSÉ JUÁREZ PARRA (ALICANTE)
- JUAN JOSÉ MOTA PORRAS (MADRID)
- DANIEL GALLEGO LIEBANAS (BARCELONA)
- SIXTO DOMÍNGUEZ PEDRAZA (ALICANTE)
- JAVIER ÁVILA BARRIOS (MADRID)
- JESÚS MERINO JULAR (VALLADOLID)
- PEDRO MANUEL GARCÍA REVILLA (CANTABRIA)
- ANTONIO VILLAR PRETO (VALENCIA)
- JUAN ANTONIO VIDAL BENÍTEZ (SEVILLA)
- MARIANO ARRANZ PEREIRA (VIZCAYA)
- JESÚS MARÍA GAMERO BERMUDO (SEVILLA)
- ANA CLEMENTE GONZÁLEZ (SALAMANCA)
- MIGUEL FLORIDO BAENA (MÁLAGA)
- DAVID ACEBO ÁLVAREZ (LEÓN)
- VÍCTOR LÓPEZ SANTASUSAGNA (BARCELONA)
- CARLOS FLORES BELIO (ZARAGOZA)
- ALFREDO MARTÍN CORPORALES (LÉRIDA)
- ALFREDO BENITO MAYOL VIDAL (MURCIA)
- JOSÉ MARÍA RUIZ ALCARAZ (ALMERÍA)
- RAFAEL GARCÍA RUZ (MÁLAGA)
- VANESA RIVERA BARREIRO (LA CORUÑA)
- JOSÉ MARÍA GARRIDO GUTIÉRREZ (CÁDIZ)
- DAVID CONTRERAS LLOP (CASTELLÓN)
- JOSÉ VICENTE GRAU PIQUERAS (VALENCIA)
- ALBERTO DELGADO VÁZQUEZ (MADRID)

RESULTADOS CONCURSO «RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X»

- JUAN MIÑANA FRANCÉS (VALENCIA)
- JESÚS MARTÍNEZ BLÁZQUEZ (BARCELONA)
- RAÚL GONZÁLEZ MELERO (MADRID)
- MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ LEÓN (ALICANTE)
- DAVID ARRANZ DÍAZ (BARCELONA)
- LUIS MANUEL ARDURA MENÉNDEZ (ASTURIAS)
- JOSEP MARÍA MONTAGUDO MONTES (BARCELONA)
- JOSÉ LUIS PÉREZ CANCHO (BURGOS)
- LORENA ROCA CRESPO (VALENCIA)
- ANTONIO GRANADOS ROLDÁN (CÓRDOBA)
- JUAN MANUEL ALONSO RODRÍGUEZ (ÁVILA)
- ALEJANDRO BERNAL RIQUELME (TARRAGONA)
- CARLOS ORPELLA CANO (BARCELONA)
- FELIPE PRIETO MILLÁN (SALAMANCA)
- JOSÉ CARLOS FORNER FAYÓS (CASTELLÓN)
- JOSÉ MARÍA CARRACEDO MOLINA (BADAJOZ)
- JOSÉ LUIS FONTIVEROS RUIZ (GERONA)
- DANIEL BALBÁS DULANTO (BURGOS)
- ÓSCAR ESNAOLA BELLOSO (GUIPÚZCOA)
- JAVIER CASTILLA REYES (VALENCIA)
- EUGENIO VALEIRO SUÁREZ (VIZCAYA)
- LUIS GÓMEZ-AREVALILLO ARTIAGA (TOLEDO)
- JUAN GARCÍA FERNÁNDEZ (ALICANTE)
- PILAR CARAZO MONTIJANO (GRANADA)
- JUAN OLIVA RODRÍGUEZ (MADRID)

RESULTADOS CONCURSO «XGIII»

LOS GANADORES DE 1 LOTE DE 1 RELOJ STORM, 1 JUEGO, 1 BANDA SONORA DE MINISTRY OF SOUND Y 1 CAMISETA, SON:

- DANIEL FERNÁNDEZ GÓMEZ (MADRID)
- CRISTIAN SALMERÓN CRUZ (ZARAGOZA)
- YOVANKA PEÑALVA GARCÍA (BARCELONA)
- ENRIQUE HERES PÉREZ (MADRID)
- JESÚS CASTILLO DEL CAMPO (MADRID)

LOS GANADORES DE 1 JUEGO PROMOCIONAL, 1 BANDA SONORA DE MINISTRY OF SOUND Y 1 CAMISETA, SON:

- ROBERTO ROBLES ADAN (PALENCIA)
- RUBÉN ALONSO GONZÁLEZ (VALLADOLID)
- JOSEBA MARTÍNEZ PÉREZ DE NANCLARES (ÁLAVA)
- MIGUEL ÁNGEL VÍLCHEZ LÓPEZ (GRANADA)
- SERGIO MORALES SERRANO (MADRID)

VIRGIN INTERACTIVE

Baldur's Gate: D.A.

Finalmente, en enero será lanzado el juego de rol en tiempo real que todos los aficionados anhelábamos



Tras muchos meses de espera desde que viéramos las primeras pantallas, parece que pronto podremos disfrutar de las excelencias del juego de **Black Isle** y **Snowblind**. **BG: Dark Alliance** se desarrolla en la mítica **Costa de la Espada**. El pueblo de ***Baldur's Gate*** será escenario de un *action RPG* que mezcla los últimos adelantos técnicos con un desarrollo que se aleja de los títulos de **PC** para centrarse en una mecánica más *arcade* y accesible para los usuarios de consola. La ambientación clásica de los Reinos Olvidados de Dragones y Mazmorras y una excelente traducción y doblaje al castellano serán otras de sus muchas virtudes.



Catacumbas y pasadizos subterráneos serán comunes en el juego.



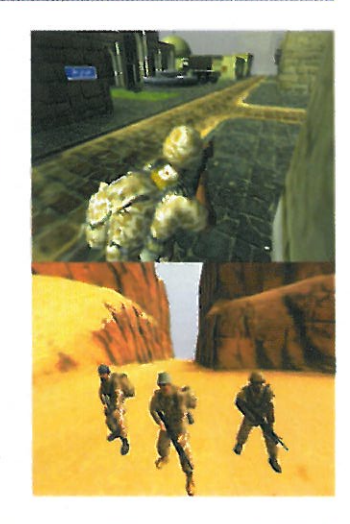
El efecto hiper-realista conseguido en el agua te dejará impresionado, aunque se trata de un detalle más.

S.C.I.

¡Es la guerra!

Controla un comando de la *SAS* en la última creación de SCI, *Conflict: Desert Storm*. Acción combinada con estrategia

Conflict: Desert Storm se podría calificar como un *Rainbow Six* o un *Counter Strike*, pero con una cámara en 3ª persona y un mayor contenido *arcade* y sin descuidar el componente estratégico. Controlarás a cada uno de los cuatro participantes de un comando de la *SAS* británica o la *Delta Force* americana, explotando cada una de sus habilidades en territorio hostil. Su fecha de aparición: en mayo de 2002.




INSANE TRICKS
UNSPOILED VIEWS
TERRIFIED MOUNTAIN CREATURES
DEFY GRAVITY
PlayStation 2
SSX TRICKY
BIG
SSX Tricky
EA SPORTS BIG
ssxtricky.ea.com
PlayStation 2 ¿TE ATREVES?
aDeSe TP

Los parpadeos se pagan





PlayStation®2



BURNOUT

En las mejores tiendas

www.ACCLAIM.com



Space Race

Infogrames Melbourne está llevando a cabo la adaptación a **PS2** de ***Space Race***, el *arcade* de conducción de los **Looney Tunes** que vio la luz en **Dreamcast** el pasado año. Tomando esta versión como punto de partida, se están incorporando nuevos niveles y armas, con vistas a comercializarlo en marzo de 2002.



Elmer, el pato Lucas, Yosemite Sam y otros célebres personajes de la Warner protagonizan este título.

El mejor en W.R.C.

Los centros **fnac** de las ciudades más importantes de **España** acogerán el **Campeonato Nacional fnac-WRC**. Será una competición contrarreloj con circuito, coche y piloto predeterminados. El calendario es el siguiente:

fnac Asturias: 24 de nov.
fnac Valencia: 25 de nov.
fnac Alicante: 30 de nov. y 1 de dic.
fnac Barcelona L'illa: 1 de dic.
fnac Madrid: 2 de dic.

Habrá un premio para el ganador de cada ciudad y uno especial para el triunfador absoluto.

LOS MÁS VENDIDOS



1- GRAN TURISMO 3 A-SPEC
2- RES. EVIL CODE: VERONICA X
3- ESTO ES FÚTBOL 2002
4- ALONE IN THE DARK: T.N.N.
5- DARK CLOUD
6- TEKKEN TAG TOURNAMENT
7- MOTO GP
8- F1 2001
9- OPERATION WINBACK
10- ONIMUSHA WARLORDS

ACUERDO ELECTRONIC ARTS Y THRUSTMASTER

Volante GT + F1 2001

El volante *Force Feedback GT Racing Wheel* de **Thrustmaster** y el simulador ***F1 2001*** de **Electronic Arts**, unidos en un *pack* especial

Ya está disponible en las tiendas un nuevo *pack* que, al igual que ocurrió con *Gran Turismo 3* y *GT Force*, ofrece un excepcional juego unido a un volante que incorpora tecnología *Force Feedback*. En este caso se trata del prestigioso volante licenciado por **Ferrari** que distribuye **Guillemot**, el *Force Feedback GT Racing Wheel*, el que une sus fuerzas con uno de los grandes de la simulación de **Fórmula Uno**, el *F1 2001*. Por 29.290 Ptas. (IVA incluido) podrás experimentar las sensaciones más realistas.







La calidad es la nota predominante en este atractivo pack navideño.

KONAMI

Deporte al estilo ESPN

Los aficionados a los deportes de invierno y al *skateboard* podrán disfrutar de estos tres títulos a principios de 2002

Tres son los títulos deportivos que **Konami** tiene preparados para este invierno: ***ESPN X-Games Skateboarding***, ***ESPN X-Games Snowboarding*** y ***ESPN International Winter Sports 2002***. Los dos primeros continúan la saga comenzada el pasado año, ofreciendo diferentes modalidades para el deporte de la tabla, tanto sobre nieve como sobre asfalto. ***International Winter Sports*** traslada a la nieve el divertido espíritu deportivo que **Konami** ha transmitido a todos sus títulos olímpicos desde *Track & Field*.





X-Games Skate se presenta como el rival más directo del esperado «Tony 3».

¡POR FIN HEMOS JUGADO CON LA VERSIÓN AMERICANA DEL JUEGO MÁS

M.G.S. 2: SONS O

Los americanos han tenido que esperar al 14 de noviembre para poder comprarlo, pero nosotros ya hemos jugado con la versión NTSC USA de *Metal Gear Solid 2*. La *demo* suministrada con *Z.O.E.* era un mero aperitivo de lo que os esperará en la nueva y más ambiciosa creación de Hideo Kojima...



Iroquois Pliskin se toma un merecido descanso. ¿No os parece sospechoso su parecido con Solid Snake?

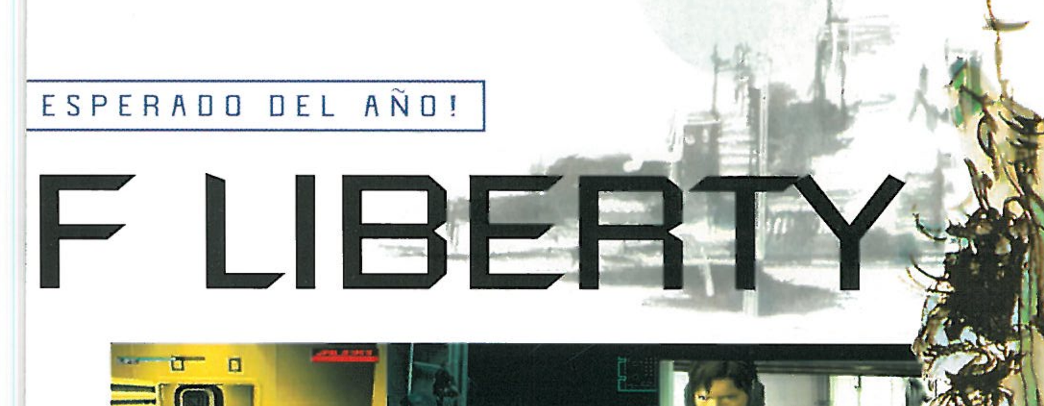
Resumir en dos páginas las sensaciones y sorpresas que depara **MGS2** en las primeras horas de juego es imposible. Además, es pronto para destripar un juego que aún tardará en llegar a **España** (se habla de febrero de 2002). Esto es un simple apunte para mostraros una mínima porción, un adelanto de lo que sucede más allá de lo mostrado en la *demo* jugable. Tras dejar K.O. a **Olga Gurlukovich**, **Snake** desciende a lo más profundo del carguero **Discovery** a tiempo para presenciar cómo **Revolver Ocelot** roba el flamante *Metal Gear Ray* ante las narices de un ejército de marines. La furia de *Ray*, pilotado por **Ocelot**, acaba partiendo por la mitad el carguero y llevando a la muerte a todos sus tripulantes, incluido **Solid Snake**. Dos años más tarde, un hombre uniformado como miembro de *Fox Hound* se infiltra en una central petrolífera tomada por terroristas. Su nombre es... un secreto. **Konami**, de momento, no nos permite desvelar su identidad, su

El gran secreto de Konami

¿QUIÉN SERA EL MISTERIOSO PERSONAJE DEL PELO RUBIO?
Por ahora es un secreto fuertemente guardado por **Konami**. No nos han permitido difundir el rostro, el nombre o el papel de este enigmático personaje dentro del juego. Si queréis saber más de él, no os queda otro remedio que esperar al mes que viene.

ESPERADO DEL AÑO!

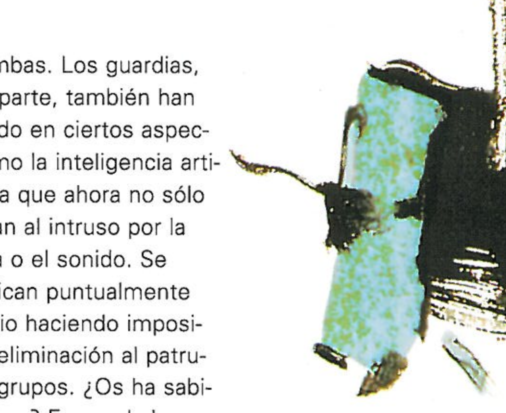
F LIBERTY



La inteligencia artificial de los guardias ha aumentado notablemente desde la demo.

rostro y su papel en el juego. Este enigmático y rubio personaje es sólo uno de los incontables enigmas con los que **Hideo Kojima** ha envuelto a su criatura más preciada. Sí podemos hacer público otros aspectos, como el reencuentro con personajes de la anterior entrega (**Otacon**, el coronel **Campbell** o **Revolver Ocelot**) y la irrupción de los miembros de una nueva y siniestra organización llamada *Dead Cell*. Por la instalación petrolífera también deambula un enigmático personaje llamado **Iroquois Pliskin**, que guarda un sospechoso parecido con el finado **Snake**, ¿o será él? No seremos nosotros los que desvelemos el misterio, al menos de momento. Será el próximo mes cuando, sin las manos atadas, ya podamos hacer públicos éste y otros aspectos del que está llamado a convertirse el mejor juego de todos los tiempos. Como avance, podemos desvelar que el misterioso «sucesor» de **Snake** comparte sus mismas habilidades, algunas ya vistas en la *demo* jugable, como ocultar los cuerpos de sus víctimas, y otras nuevas, como desactivar bombas. Los guardias, por su parte, también han mejorado en ciertos aspectos como la inteligencia artificial, ya que ahora no sólo detectan al intruso por la sombra o el sonido. Se comunican puntualmente por radio haciendo imposible su eliminación al patrullar en grupos. ¿Os ha sabido a poco? Esperad al mes que viene...

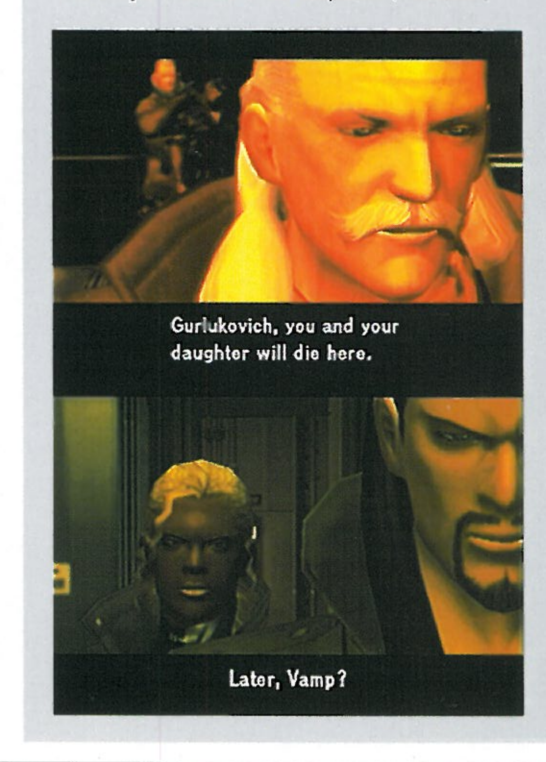
< Lo visto en la *demo* jugable es sólo un miserable prólogo de lo que nos espera en la nueva genialidad de Hideo Kojima >



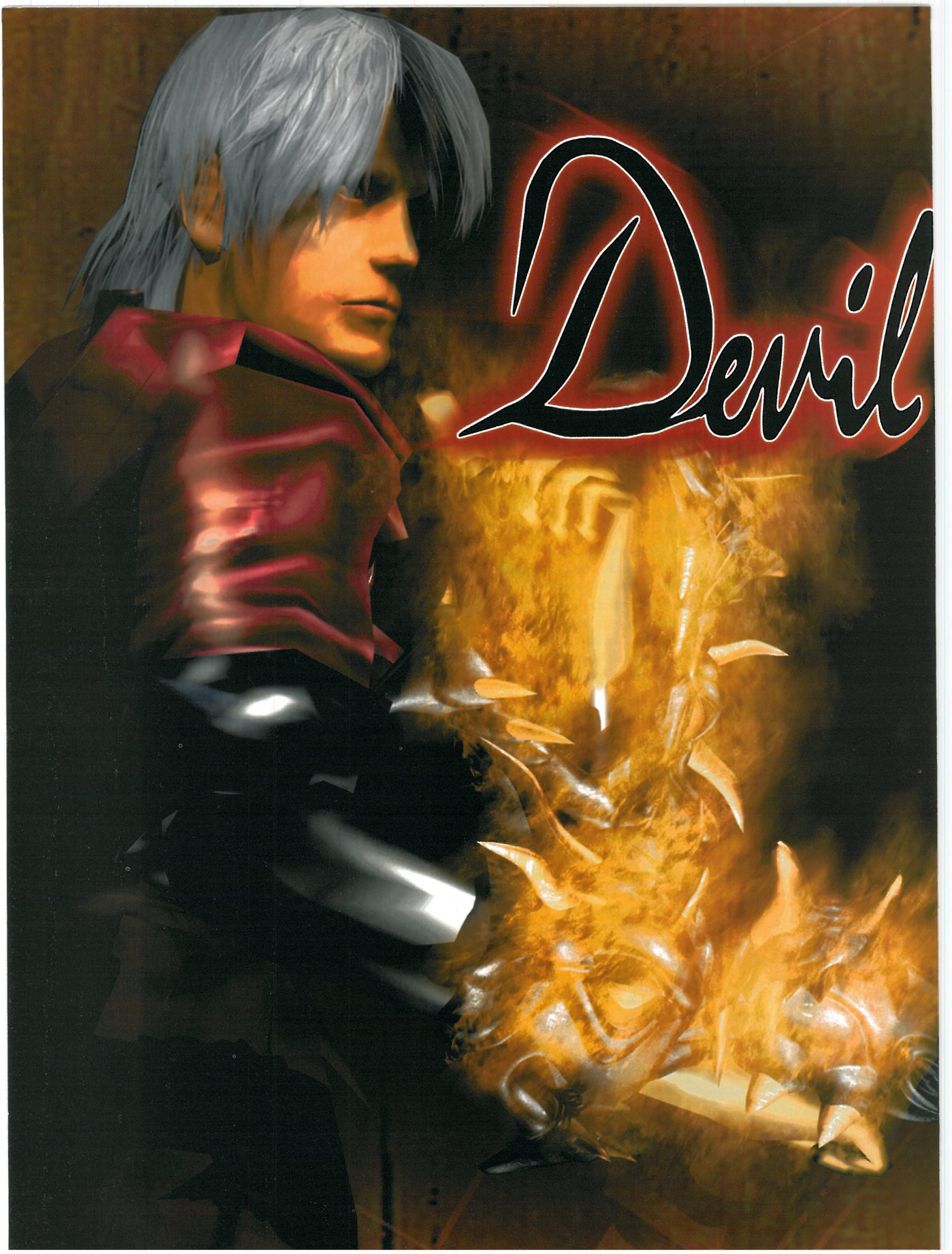
Viejos y nuevos enemigos

Snake y su sucesor tienen ante sí una nueva amenaza, *Dead Cell*, sin olvidar a Ocelot

El pistolero ruso regresa con una nueva mano (de sospechosa procedencia) que sustituye la que le seccionó **Grey Fox** en el primer *MGS*. No es la única pesadilla que deberás afrontar en ***Sons Of Liberty***. Entre las filas de *Dead Cell* encontrarás desde un vampiro (**Vamp**) hasta una mujer inmune a los disparos (**Fortune**).






Devil

May Cry™

DE LOS CREADORES DE RESIDENT EVIL

"Una combinación perfecta de acción, espectáculo y belleza"

PlayStation 2 Revista Oficial



devilmaycry.co.uk

PlayStation 2



por << José Luis del Carpio >>

Teléfono móvil - Nokia

Manuel Arenas

Nokia 9210 Communicator

¿Es una agenda? ¿Un teléfono móvil? ¿Acaso un PC...?

http://www.nokia.es

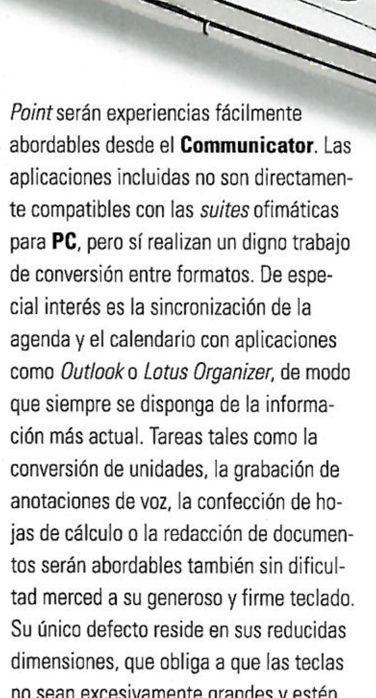
PVP-R: 150.000 Ptas.

En realidad se podría decir que en el **Nokia 9210** se encuentran presentes todas esas funcionalidades y alguna más con mayor o menor fortuna y acierto, pero siempre correctamente. Por precio y características no se trata de un modelo apropiado para su uso eventual y centrado en la telefonía, pero para quienes hagan de la comunicación su herramienta de trabajo más importante allí donde se encuentren, el **9210** puede ser la respuesta a sus necesidades y un compañero de trabajo y ocio fiel, infatigable y capaz de amortizar y justificar con rapidez su elevado coste.

El teléfono

Como teléfono GSM, el **9210** es un representante típico de la familia **Nokia**, tanto por la apariencia de la pantalla exterior dedicada en exclusiva a estas funciones básicas, como por la disposición de los menús y las teclas de acceso rápido.
La única diferencia apreciable es la de su considerable tamaño y la ausencia de características tales como el aviso mediante vibración. De todos modos, no es un modelo que pueda llevarse en un bolsillo con comodidad, siendo los maletines de trabajo los candidatos ideales para su ubicación. Eso sí, el tiempo de espera y el de conversación se ven prolongados enormemente gracias a la presencia de una batería de elevada capacidad sobredimensionada para poder proporcionar energía a la pantalla y al procesador que se esconden en su interior.

En el Nokia 9210 se conjuga la imagen familiar de un ordenador con la portabilidad y características de un móvil.

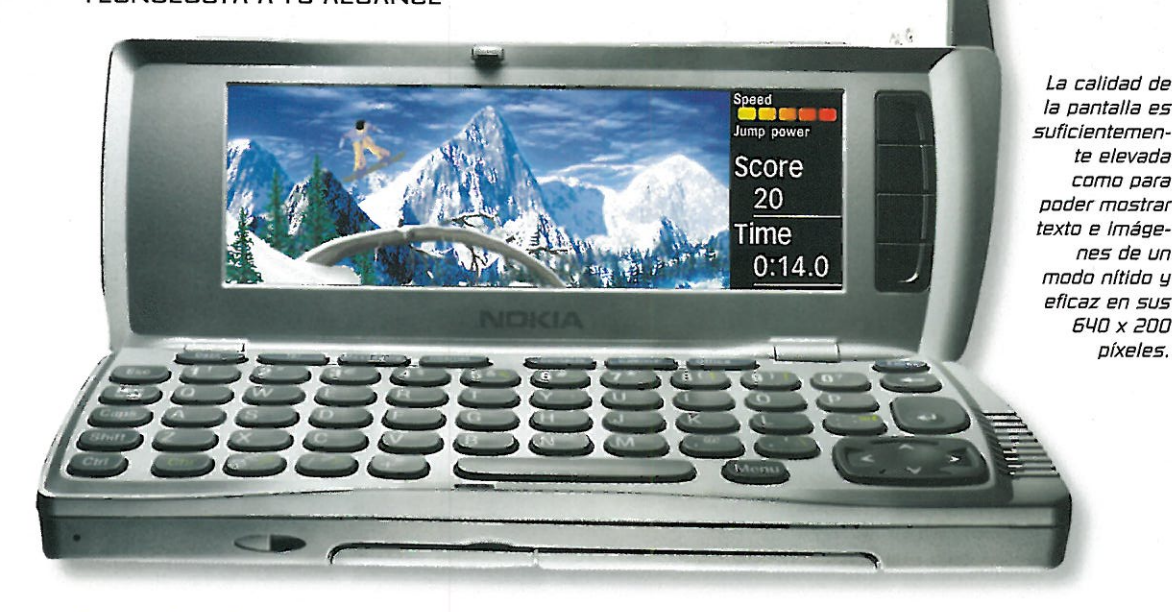


El PDA / organizador

En este capítulo, y para ser justos en el análisis, habría que destacar que el **9210** puede presumir de estar en posesión de una pantalla de muy alta calidad. Con una resolución de 640x200 puntos y su capacidad para mostrar hasta 4.096 colores diferentes, la legibilidad de esta pantalla es excelente, lo cual hará que el trabajo sea mucho más ameno y productivo. La lectura o la redacción de documentos, la consulta del calendario o incluso la visualización de presentaciones en *Power Point* serán experiencias fácilmente abordables desde el **Communicator**. Las aplicaciones incluidas no son directamente compatibles con las *suites* ofimáticas para **PC**, pero sí realizan un digno trabajo de conversión entre formatos. De especial interés es la sincronización de la agenda y el calendario con aplicaciones como *Outlook* o *Lotus Organizer*, de modo que siempre se disponga de la información más actual. Tareas tales como la conversión de unidades, la grabación de anotaciones de voz, la confección de hojas de cálculo o la redacción de documentos serán abordables también sin dificultad merced a su generoso y firme teclado. Su único defecto reside en sus reducidas dimensiones, que obliga a que las teclas no sean excesivamente grandes y estén bastante próximas entre sí. Pero con un poco de práctica casi se conseguirá que no se eche de menos una pantalla táctil. El apartado multimedia, con el reproductor de vídeo y el visor de imágenes cumple con su cometido, aunque la compatibilidad con el formato de audio *MP3* no está solucionada. Para quienes no encuentren en el conjunto de aplicaciones pre-instaladas la respuesta a sus necesidades, siempre será posible acudir a **Internet** para descargar alguna de las muchas aplicaciones desarrolladas por terceras partes para la plataforma *EPOC* (sistema operativo utilizado).

Características Técnicas y Aplicaciones	
Peso: **244 gr.**	Infrarrojos: **Sí**
Dimensiones: **158x56x27**	Vibración: **No**
Tiempo de conversac.: **Entre 4 y 10 h.**	Sistema Operativo: **Symbian Ver. / (Plataforma EPOC)**
Tiempo de espera: **Hasta 230 h.**	Aplicaciones: **Ofimática, calendario, contactos, agenda, juegos, mensajería (SMS, Fax, e-mail), multimedia (audio, vídeo, imágenes), navegación por Internet**
Tiempo de carga: **180 minutos**	Pantalla: **TFT con 4.096 colores de gran calidad y elevada luminosidad**
Batería: **Li-Ion**	Software de terceras partes disponible: **Sí**
Compatibilidad GSM: **Dual EGSM 900/1800, WAP 1.1, HSCSD**	
Módem: **Sí**	


SILENT HILL 2
...Welcome back!
PlayStation 2
SILENT HILL 2
KONAMI
PlayStation 2
GUIA OFICIAL DE SILENT HILL 2 DISPONIBLE EN LA MISMA FECHA QUE EL JUEGO
KONAMI OF EUROPE. C/ PINTOR RIBERA 3. 28016 MADRID. tel. 902 111 573
aDeSe 18



La calidad de la pantalla es suficientemente elevada como para poder mostrar texto e imágenes de un modo nítido y eficaz en sus 640 x 200 píxeles.

La conjunción teléfono y PDA

Pero en este caso que nos ocupa, lo verdaderamente interesante y distintivo es la combinación todo en uno de los dos apartados anteriores. La funcionalidad de *PDA* permite prolongar las capacidades del teléfono y viceversa. Así, la redacción de mensajes cortos se puede realizar desde el propio teclado interior y la gestión de los contactos permite crear y organizar las agendas con más rigor y precisión. Por su parte, la presencia del teléfono *GSM* y un módem integrado permite compartir documentos e información en general, de manera casi instantánea y con cualquier lugar del mundo a través de cualquiera de los medios disponibles en el **Communicator**: email, fax o los protocolos WAP y WWW.
De particular interés, si existiese la adecuada infraestructura de comunicaciones en nuestro país, sería la posibilidad de emplear el estándar de comunicación *HSCSD* (*High Speed Circuit Switched Data*), que permite velocidades de transferencia de hasta 40 Kbps en las comunicaciones de datos inalámbricas, lo cual supondría un incremento notable frente a los 9.600 Kbps del *GSM*.

Los juegos y las capacidades multimedia

Es éste un capítulo de especial interés dentro del análisis del **9210** a la vista de su potencial. En conjunción con una cámara digital compatible con el estándar *IrTranP*, se tiene una estación móvil de captura remota de imágenes excepcional desde la cual es posible registrar instantáneas y enviarlas al momento hacia su destino remoto. La reproducción de vídeo también es posible, pero su interés práctico es menor.
En cuanto al entretenimiento, existen multitud de juegos disponibles para su instalación en el **9210**. Incluso los amantes del *Doom* disponen de una adaptación para el sistema operativo *Symbian* que reproduce fielmente los escenarios y la dinámica de aquél juego de antaño.
En definitiva, el **9210** es una excelente herramienta de comunicación que satisfará plenamente a aquellos usuarios que, eso sí, vayan a hacer uso de todo su potencial y características y puedan afrontar su considerable precio.



Vídeo cámara/cámara digital - Panasonic

NV EX-21



Nace el «e.cam transformer»

Este nuevo concepto de las cámaras DV consiste en su uso como videocámara o como cámara fotográfica digital con sólo desmontar parte de la cámara y sustituirla por una batería.

http://www.panasonic.com

PVP-R: 479.000 Ptas.

Reproductor CD/MP3 - DMJ/Woxter

PLATOON PRO



10 h. de música en un CD

DMJ/Woxter refuerzan su presencia con la evolución de su **Platoon** que ahora soporta etiquetas *ID3* para ficheros *MP3*. Lee CD, CD-MP3, CD-R, CD-RW...

http://www.woxter.com

PVP: No disponible

Home Cinema - Creative Labs/Grundig

DIGITAL HOME CINEMA SYSTEM

La unión hace la fuerza



Un **DVD Grundig SE 1210 Málaga** más un sistema de altavoces **PlayWorks DTT3500 Digital** a precio reducido para disfrutar del cine en casa.

http://www.europe.creative.com

PVP: 139.000 Ptas.

Auriculares - Philips

SBC HP890



Calidad y comodidad

Amplia frecuencia de respuesta (5-30.000 Hz) sin distorsión audible y perfecto equilibrio entre graves y agudos. Ergónomicos y muy cómodos.

http://www.philips.es

PVP: 13.300 Ptas.



www.wrc.com

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship
con la serie especial ***Peugeot 206*** PlayStation 2.

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2000

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

DESAPARECIDO
PEUGEOT 206

Plateado, con muchas pegatinas,
personalizado para rallies.
Visto por última vez en
boxes del Rally de Córcega.
Urge encontrarlo, necesito para trabajar.
Se gratificará.
Preguntar por Sr. Grönholm (noches)

DESAPARECIDO PEUGEOT 206 +34 987 321 421

PlayStation 2

evolution studios

¿DÓNDE ESTÁN TODOS LOS COCHES DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLIES?

El Peugeot de Marcus. El Subaru de Richard y el Mitsubishi de Tommy. Todos los coches del Campeonato del Mundo de Rallies están en WRC. Y todos los rallies. Y todos los tramos y condiciones meteorológicas. Y todos los pilotos y copilotos. Y todos los ángulos de cámara que puedas imaginar. Y todo, en tu PlayStation 2. **World Rally Championship. Créetelo, es verdad.**

PlayStation 2



es.playstation.com



DVD DEMO [11]

Definitivamente este mes nos hemos vuelto locos. Nada menos que nueve *demos* jugables, con algunos de los títulos más impactantes de estas próximas navidades.

[9 DEMOS JUGABLES]

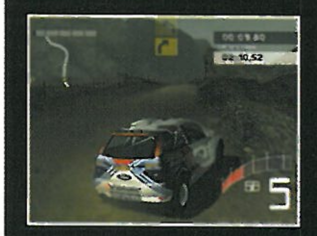
SILENT HILL 2

Recorre junto a **James Sunderland** las oscuras y tenebrosas calles de **Silent Hill** mientras buscas pistas que aclaren la misteriosa carta de su esposa fallecida. En esta *demo* podréis ver el prólogo del juego o acceder directamente al modo Batalla, donde os enfrentaréis a los enemigos de los apartamentos.













WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

El simulador de *rallies* definitivo llega de la mano de los propios programadores de **Sony** dispuesto a sentar las bases del género a partir de ahora. En esta *demo* tendréis a vuestra disposición el modo de juego *Time Trial* y dos de los circuitos localizados en **Argentina** y **Mónaco** y que recorreréis a bordo de un *Ford Focus*.

BALDUR'S GATE: D.A.

La saga mítica de rol se renueva en **PS2** con un apartado gráfico y una jugabilidad de lujo. Aquí encarnaréis a la amazona en los sótanos de la taberna del pueblo, primer nivel del juego.



DARK CLOUD

El mejor juego de rol para **PS2** que ha llegado a **España** es una mezcla de *Action RPG* y juego de construcción. En nuestra *demo* comprobaréis sus virtudes en la primera mazmorra del juego.





AIRBLADE

Si os gustó la secuencia de los aerodeslizadores de *Regreso al Futuro II*, este es vuestro juego. Con la *demo* accederéis a la segunda fase del juego, dividida en un buen número de objetivos diferentes.



DROPSHIP

Un revolucionario simulador que de la mano de **Sony C.E.** te pone a los mandos de un futurista *Hovercraft*. En la *demo* podrás elegir Entrenamiento, tanto en el vuelo como en el combate, o entrar directamente en una misión.

TARZAN FREERIDE

El juego de **Ubi Soft** que continúa el argumento justo donde lo dejó la película de **Disney** está dispuesto a aterrizar en nuestro país. Juega al nivel del río y surfea con tu tabla.



WIPEOUT FUSION

Las carreras futuristas de prototipos llegan de nuevo a una consola de **Sony**. Esta *demo* te propone un reto llamado «De Zona», en el que deberás llegar a una serie de *checkpoints* a tiempo.





WWF SMACKDOWN!

Si siempre soñasteis con emular a las grandes figuras de la lucha libre americana, como «The Rock», esta es vuestra mejor oportunidad. Puedes elegir entre modo Individual o *Tag* y varios luchadores.

VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

Además de todas estas *demos* jugables os ofrecemos vídeos y extras de algunos próximos lanzamientos, como ***Crash Bandicoot*, *Parappa the Rapper 2*** y ***Devil May Cry***.

Jak & Daxter



Parappa 2



Sony Computer Entertainment invitó a la **Revista Oficial de PlayStation 2** del 13 al 20 de octubre a visitar sus oficinas centrales en **Tokio** y los últimos títulos en preparación para su consola



Las claves del fut

Tokio, el centro neurálgico de las principales compañías de la industria del videojuego. Un **gigante** que nunca duerme, con atascos monumentales que la convierten en un cúmulo de **serpientes de luz** y ríos de gente. El **paraíso** mitificado de cualquier jugón del planeta, hasta allí fuimos invitados por **Sony** para conocer de primera mano cómo se presenta el futuro para **PlayStation 2**. Además, visitamos los cuarteles generales de **Square**, **Namco** y **Sega** donde presentaron sus novedades para la consola.

por << R. Dreamer >>

Sony C.E.

Los creadores de **PlayStation 2** atendieron a la prensa europea

Entre los interlocutores más destacados durante nuestra visita a las oficinas de **Sony** en **Tokio**, la compañía contó con la presencia de los creadores de **PlayStation 2**. **Ken Kutaragi**, Presidente de **SCEI**, recalcó la importancia de **Internet** en el futuro de su creación. Sin embargo, dejó patente la cautela con la que están abordando este nuevo sector de mercado. Hasta que la conexión de banda ancha no sea un estándar en los hogares no será rentable para los usuarios jugar *on-line*. Por ahora, **Sony** está tratando con **Docomo** y **Vodafone** la posible conexión entre **PlayStation 2** y un teléfono móvil. De todas formas, **Shinichi Okamoto**, Vicepresidente de la compañía, apuntó que ya han establecido contactos con una compañía en **Japón** y con **Telewest** en **Europa**, para realizar pruebas de conexión. De hecho, **Square** está trabajando en el primer título *on-line* para **PS2**, *Final Fantasy XI*. Por último, asistimos a una interesante rueda de prensa con el responsable del diseño de **PlayStation**, **PSone** y **PlayStation 2**, **Teiyu Goto**. Hijo de un diseñador de kimonos de **Kyoto**, ha seguido la tradición familiar pero en el apartado tecnológico.



Goto San, diseñador de la consola, nos explicó cómo se basó en la tierra y el universo para elegir los colores que identificarían a PlayStation 2.

uro de PS2



PlayStation 2 On-line

Sony lanzará un módem el año próximo mientras que en Japón ya hay Disco Duro



Aún no está confirmada la fecha para la salida al mercado del módem, los rumores apuntan a que se comercializará en verano. El otro dispositivo indispensable para la conexión a la red, el Disco Duro, ya está disponible en las tiendas japonesas, en **Europa** todavía no hay un plan de lanzamiento. **Ken Kutaragi** aseguró que no habrá expansión para este último, ya que su capacidad es la adecuada.





Edición Especial

PlayStation 2 de colores

Sony pondrá a la venta 2000 unidades de la consola en cinco colores diferentes. Idea original de **Teiyu Goto** para mostrarlas en el Salón del Motor de **Tokio**, sólo estarán disponibles a través de **Internet**.

Dekavoice

Sony C.E.

Sony presentó dos títulos compatibles con el micrófono USB desarrollado por la compañía ASCII

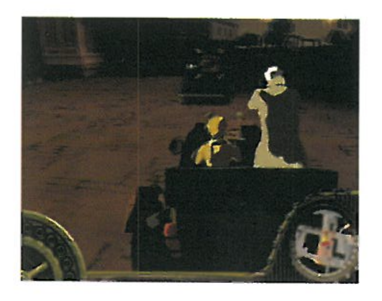
Dekavoice será la primera aventura de **SCEI** en utilizar el micrófono USB de **ASCII** para **PlayStation 2**. En esta aventura 3D de investigación encarnamos el papel de un detective a la caza y captura de criminales. El control es parecido al de cualquier *Resident Evil*, con la diferencia de que ahora podemos comunicarnos con nuestro compañero **Raphin** a través de la radio. Gracias al micrófono podremos mantener conversaciones con él y seguir sus indicaciones cuando sea preciso, o simplemente escuchar sus comentarios jocosos. ***Dekavoice*** cuenta con un sistema de diálogo que permite utilizar unas 200 palabras en cada situación. Por ejemplo, cuando **Evan** encuentra a un hombre con una bomba pegada a su cuerpo, tiene que decir las palabras adecuadas para calmarle o de lo contrario ambos saltarán por los aires. O mientras nuestro compañero conduce un coche, nosotros podemos indicarle la dirección a seguir de viva voz. Sin duda, un título innovador. Su lanzamiento está previsto para verano del año que viene y se están considerando cinco idiomas para su localización, español, inglés, francés, alemán e italiano.



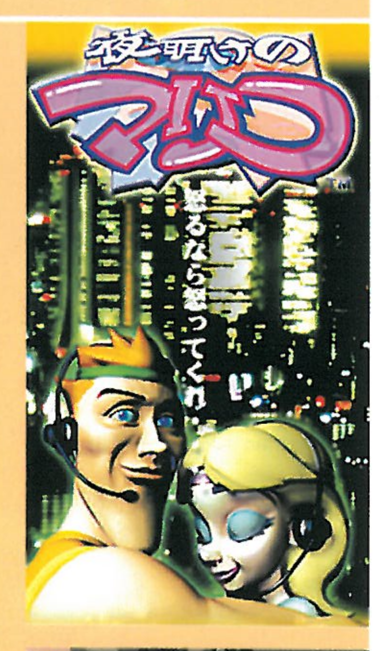
Un jugador hace uso del periférico de ASCII mientras juega a Dekavoice. El juego reconoce unas 200 palabras en cada situación específica, como por ejemplo a la hora de describir una habitación a nuestro compañero.







Yoakeno Mariko





Seguramente no sea el mejor juego del año, pero es divertidísimo

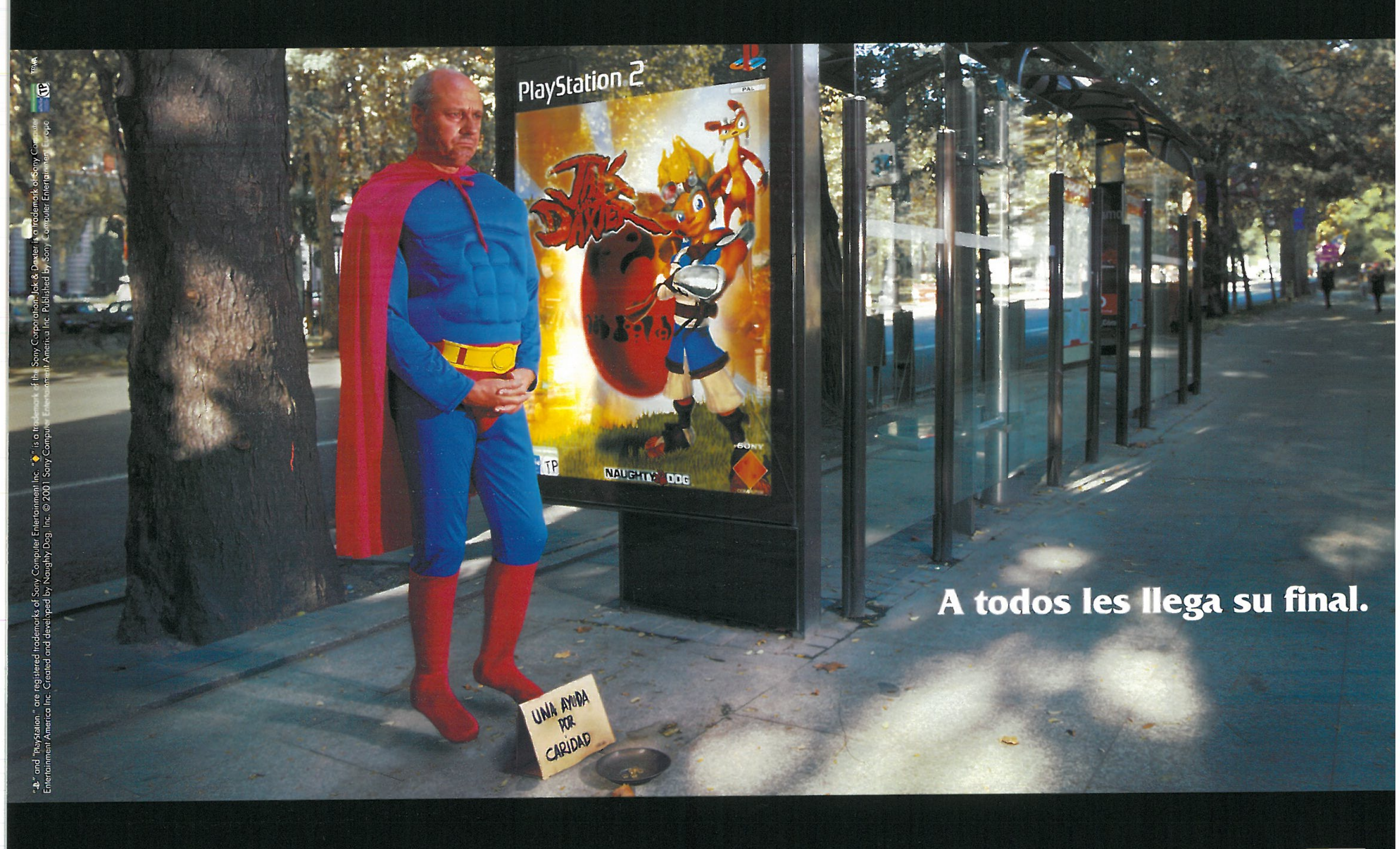
Imagina un título a medio camino entre el *karaoke* y un simulador de doblar películas. Eso es ***Yoakeno Mariko***. Un cóctel de seis minijuegos en los que tendremos que poner a prueba nuestra habilidad con el micrófono. Cada uno representa un estilo que va desde el *western*, pasando por la comedia, hasta un musical. Interpretando a los personajes de cada nivel deberemos seguir al pie de la letra la frase que aparece en pantalla. Después, podremos disfrutar de nuestros progresos con la repetición de las escenas.

Detección de movimiento

Con una web cam PS2 captará nuestros movimientos para crear efectos especiales



Sony lleva tiempo desarrollando un *software* para crear espectaculares efectos en la imagen captada por una simple *web cam*. Por ahora no está clara su aplicación final, quizá con la conexión a **Internet** comience a utilizarse. Asimismo, **Konami** ya ha hecho algo parecido con *Police 24/7*.


A todos les llega su final.
UNA AYUDA POR CARIDAD
PlayStation 2
NAUGHTY DOG
SONY
“ ” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “ ” is a trademark of the Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

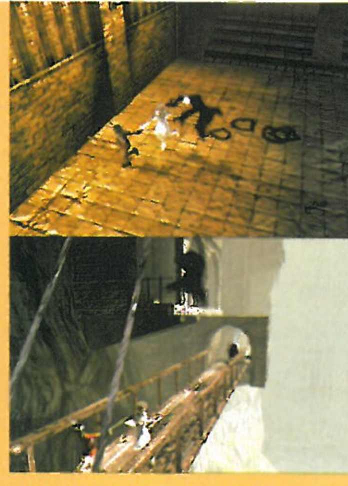


Ico

Sony C.E.

Un grupo desarrollador novel ha creado uno de los juegos más originales para **PlayStation 2**

La princesa



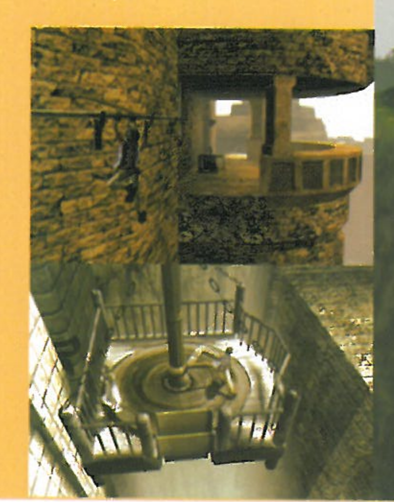
Un poco de compañía

Cuando **Ico** encuentre a la princesa en el castillo deberá guiarla por sus laberínticas salas y protegerla en todo momento de las demoníacas sombras negras.

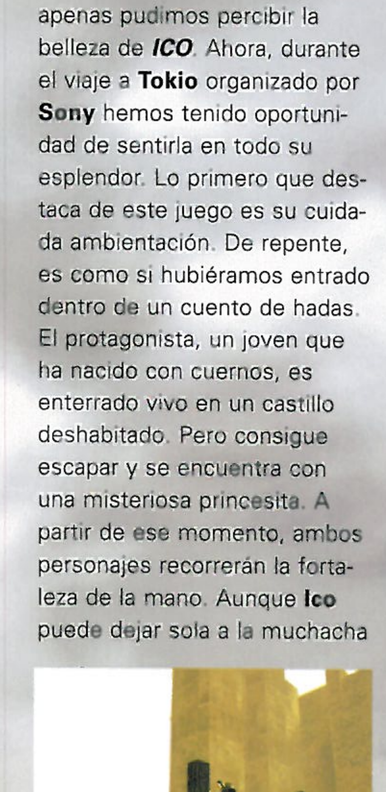
Un tipo hábil

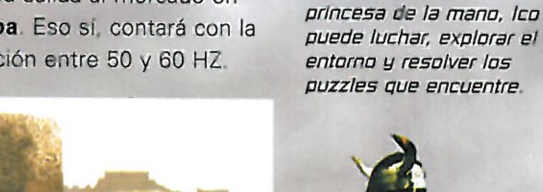
Un repertorio sencillo y completo

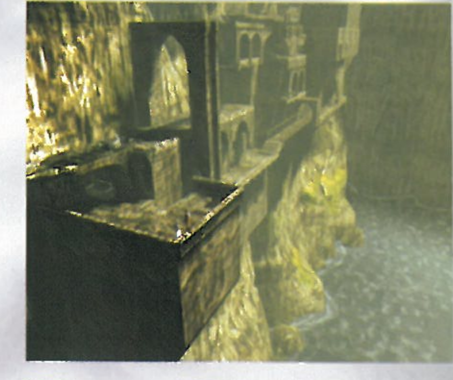
Ico corre, coge objetos, escala muros y se descuelga para salvar precipicios sin fondo. Todo con un control sencillo pero con muchas posibilidades.



El mismísimo **Hideo Kojima** (creador de *Metal Gear Solid*) nos recomendó ver este título durante el pasado **E3**. Allí apenas pudimos percibir la belleza de ***ICO***. Ahora, durante el viaje a **Tokio** organizado por **Sony** hemos tenido oportunidad de sentirla en todo su esplendor. Lo primero que destaca de este juego es su cuidada ambientación. De repente, es como si hubiéramos entrado dentro de un cuento de hadas. El protagonista, un joven que ha nacido con cuernos, es enterrado vivo en un castillo deshabitado. Pero consigue escapar y se encuentra con una misteriosa princesita. A partir de ese momento, ambos personajes recorrerán la fortaleza de la mano. Aunque **Ico** puede dejar sola a la muchacha para realizar otras tareas y después llamarla para volver a coger su mano (con el botón R1). La animación, hecha completamente a mano por el equipo desarrollador es fantástica. Además de resolver intrincados *puzzles* y salvar zonas dignas del mejor juego de plataformas, **Ico** tiene que ocuparse de mantener alejadas a las sombras. En todo momento intentarán raptar a la princesa si no permanecemos atentos. Otra de las principales características de ***ICO*** reside en la sencilla mecánica de juego, muy parecida a *Prince of Persia*. El título ya ha visto la luz en **Estados Unidos** y todavía no hay una fecha definitiva para su salida al mercado en **Europa**. Eso sí, contará con la selección entre 50 y 60 HZ.









Cuando no lleve a la princesa de la mano, Ico puede luchar, explorar el entorno y resolver los puzzles que encuentre.



NAUGHTY DOG

Jak & Daxter. Llegan dos nuevos héroes.

Uno es Jak. El otro es Daxter. Y son dos amigos que un buen día se encuentran con un pequeño problemilla: alguien ha convertido a Daxter en un roedor. Y para solucionarlo lo "único" que tienen que hacer es explorar un inmenso mundo en el que no hay tiempos de carga. Y eliminar a unos cuantos seres extraños que no traen buenas intenciones. Y resolver enigmas…Y todo para encontrar la dichosa pócima que le devuelva a su vida normal. Aunque, según son ellos, seguro que no tardan mucho en meterse en nuevos líos. ¿Quieres conocerles? Ya sabes, no todos pueden ser amigos de unos héroes.

PlayStation 2



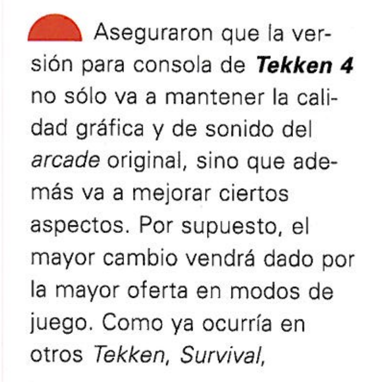
www.jakanddaxterlegend.com

Tekken 4

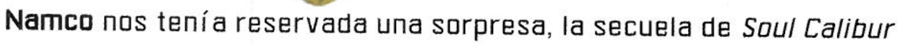
Namco

El rey de los *beat'em-up* ya tiene preparada su cuarta entrega sólo para **PlayStation 2**

Aseguraron que la versión para consola de ***Tekken 4*** no sólo va a mantener la calidad gráfica y de sonido del *arcade* original, sino que además va a mejorar ciertos aspectos. Por supuesto, el mayor cambio vendrá dado por la mayor oferta en modos de juego. Como ya ocurría en otros *Tekken*, *Survival*, *Practice*, *VS*, modo Historia y otros que se encuentran ahora mismo en desarrollo se encargarán de mantenernos pegados a la pantalla largo tiempo. Todavía no está confirmado que vayan a incluir la opción 50/60 Hz, aunque es una opción que están barajando (esperemos que se incluya). Entre las innovaciones más destacables, el apartado gráfico es uno de los que más orgullosos están sus padres. 5.000 polígonos por personaje han permitido dar un realismo inusitado al juego y con unas animaciones impresionantes. Los cambios más notables, en los personajes y su ropa. En cuanto a la jugabilidad, algunos escenarios permitirán nuevas formas de ataque. Por ejemplo, utilizando una pared para apoyarnos, saltar y pillar por sorpresa a nuestro contrincante.







Soul Calibur 2

Namco

Namco nos tenía reservada una sorpresa, la secuela de *Soul Calibur*

Hiroaki Yotoriyama, el director del juego, atendió a la prensa europea. En primicia contemplamos un vídeo de la versión *arcade*, todavía en desarrollo. En él se mostraba a varios personajes demostrando sus habilidades en combate. Han pasado ya dos años desde el lanzamiento del primer *Soul Calibur*. La segunda entrega se encuentra todavía al 50% de desarrollo pero ya se pueden apreciar las excelencias en el *System 246* antes de pasar a consola. Aunque les hubiera gustado mantener a todos los personajes de la primera edición, es muy posible que alguno no aparezca esta vez. Los escenarios estarán diseñados completamente en 3D y el jugador podrá moverse con toda libertad. Ahora, también es posible atacar corriendo. Aún no se ha decidido si ***SC2*** contará con una *intro*, después de la espectacular *FMV* de su antecesor. Tampoco se ha confirmado si el modo Historia estará en la versión final del juego.





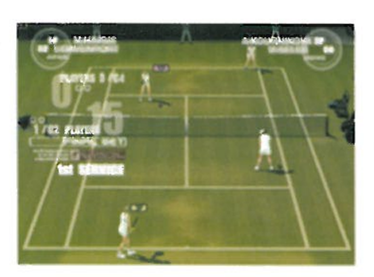


Smash Court Tennis P.T.

Namco

El *Grand Slam* más divertido para **PlayStation 2**

La saga *Smash Court* se había caracterizado por utilizar personajes irreales (cabezones y pequeñitos) pero, en esta ocasión, **Namco** ha decidido darle un toque mucho más realista. Hay ocho jugadores, **Sampras**, **Kafelnikov**, **Agassi** y **Rafter** por parte masculina. Y **Hingis**, **Davenport**, **Seles** y **Kournikova** representando a las mujeres del campeonato. A los que hay que sumar cuatro personajes secretos. Cada uno cuenta con 10.000 polígonos para representar fielmente cada uno de los movimientos que realizan en la pista, incluyendo el rostro. La competición se desarrollará en 3 pistas reales y una de fantasía.





Vampire Night

Namco

Los creadores de *The House of the Dead* vuelven a la carga

Aunque ***Vampire Night*** ha sido desarrollado por **WOW Entertainment** (equipo de desarrollo de **Sega**) la versión para **PS2** será distribuida por **Namco**. Los que conozcan *The House of the Dead* se sentirán familiarizados con la dinámica y la atmósfera de este frenético *shoot'em-up*. ***Vampire Night*** es compatible con la *GunCon 2* USB de **Namco**. Como un cazador de vampiros y otras criaturas nocturnas de mal fario, tendremos que disparar a todo bicho viviente si no queremos terminar con menos sangre que un alfeñique. Como en *The House of the Dead*, podremos avanzar por diferentes rutas, dependiendo de si salvamos víctimas inocentes o pasan a engrosar las bajas civiles confundidas con un monstruo.





Los monstruos nos atacarán a una velocidad de espanto.

Moto GP 2

Namco

Namco presenta el simulador de motociclismo más realista

El grupo encargado del desarrollo de ***Moto GP 2*** nos mostró cómo han conseguido que el juego sea lo más fiel a la realidad posible. En el estudio pudimos ver mapas, fotos y cintas de vídeo que han servido para recrear cada uno de los 10 circuitos del juego hasta el más mínimo detalle. En la primera entrega sólo contaba con la mitad de trazados. Otra de las novedades es una modalidad que nos permite jugar con leyendas como **Kenny Roberts** y que entraña gran dificultad.



XenoSaga

Primer *RPG* de Namco para PlayStation 2

Monolith Soft, antes pertenecientes a **Square** y creadores de *Xenogears*, es el grupo desarrollador de **Xenosaga**. Un *RPG* que pretende ser la primera entrega de una serie de 6 capítulos. La historia se centra en la expansión de la raza humana por el universo. Cuando descubren la existencia de un pueblo alienígena llamado **Gnosis**, comienza una lucha sin cuartel. Los humanos desarrollan gigantescos robots para combatir a estos seres. De ti dependerá ganar esta guerra.











Kingdom Hearts

Square

El primer título que nace de la colaboración de **Disney Interactive** y **Square**

La magia de **Square** se funde con el talento creativo de **Disney** dando vida a un *RPG* de acción de extraordinaria belleza. Todo empieza cuando una tormenta acaba con la tranquilidad de la isla donde habitan **Sora** (el protagonista) y sus amigos, **Riku** y **Kairi**. Estos últimos desaparecen y el muchacho decide ir en su búsqueda. Mientras tanto, en el Castillo Disney, **Goofy** y **Donald** descubren que su rey (**Mickey**) también ha desaparecido. Cuando ambos deciden hallarle se encontrarán con **Sora** y unirán sus fuerzas para luchar contra los villanos causantes de todo el mal, los *Heartless*. A lo largo de la aventura los tres personajes recorrerán nueve escenarios basados en películas de **Disney** como *Aladdin*, *Tarzán*, *Pinocho* o *La Sirenita*. Esto influirá en el aspecto de **Donald** y **Goofy** que, en ocasiones, se transformarán para adaptarse al mundo que están visitando. Por el camino se encontrarán con otros personajes típicos de la filmografía **Disney**. **Jafar**, el malvado sultán de *Aladin*, **Clayton** de *Tarzán* o **Úrsula** de *La Sirenita*, entre otros, son algunos ejemplos. Los personajes han sido diseñados por **Tetsuya Nomura**, (*FFVII* y *FFVIII*). Su lanzamiento en **Europa** está previsto para invierno de 2002.



© Disney. All rights reserved. Developed by SQUARE.


© Disney. All rights reserved. Developed by SQUARE.



Algunos personajes de KH están sacados de los últimos capítulos de Final Fantasy.


© Disney. All rights reserved. Developed by SQUARE.

Sora cuenta con muchas habilidades Nadar, trepar por los árboles o combatir como un guerrero.

Disney al ataque

Goofy y Donald son co-protagonistas

Dos de los personajes más emblemáticos de **Disney** acompañarán a nuestro héroe en ***Kingdom Hearts***. Aunque otros también aparecerán en forma de ataques especiales durante los combates, por ejemplo, **Dumbo**.


© Disney. All rights reserved. Developed by SQUARE.


© Disney. All rights reserved. Developed by SQUARE.

Final Fantasy X

Conocimos al equipo de desarrollo del último capítulo de la saga



Con cerca de 2.5 millones de unidades vendidas en **Japón** hasta la fecha, el éxito de ***Final Fantasy X*** parece asegurado cuando vea la luz en **Europa**. Cuando visitamos las oficinas de **Square**, tuvimos la oportunidad de conocer a sus creadores. **Tetsuya Nomura**, encargado del diseño de los personajes y cuyo talento quedó patente en *FFVII* y *FFVIII*, y el compositor (foto derecha) departieron con la prensa europea durante unos minutos. La versión europea del juego contará con algunos cambios en los menús y las voces de los personajes.



Virtua Fighter 4

Sega

Cuarta entrega del juego que sentó las bases de la lucha 3D

Algo que hubiera parecido impensable cuando la saga *Virtua Fighter* sorprendió a todo el mundo, acaba de suceder. **Sega** ha anunciado que ***Virtua Fighter 4*** saldrá para **PlayStation 2**. **Yu Suzuki** nos explicó cómo va a ser la versión de consola. El juego contará con cinco modalidades. La más destacable permitirá entrenar a un personaje. Después, manejado por la máquina y el estilo de lucha que tu le hayas enseñado podrás utilizarlo en cualquier modalidad, incluso *VS* para ver hasta qué punto ha aprendido. **Suzuki** también aseguró que la conversión del *arcade* iba a ser perfecta. Además, la opción 50/60Hz se incluirá en la versión final. Cerca de 3.000 movimientos han sido incluidos en ***Virtua Fighter 4***. Sin duda, es una de las mejores ofertas del género.



Con la misma mecánica del original, Virtua Fighter 4 hace gala de un apartado gráfico espectacular.





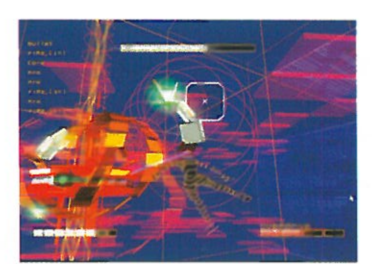


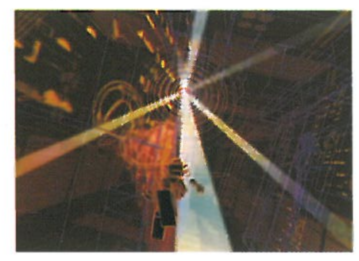
Rez

Sega

Crea música mientras disparas contra naves enemigas







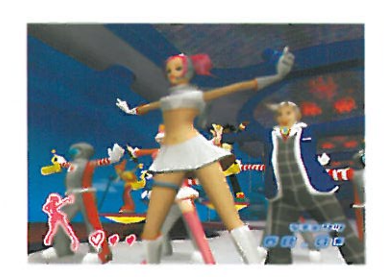
Una extraña y alucinógena mezcla de shoot'em-up y juego musical. En ***Rez***, además de acribillar a tus enemigos podrás crear tu propio ritmo contemplando cómo tus acciones cambian el entorno y la música del juego.

Space Channel 5 [2 part]

Sega

La bailarina virtual más famosa vuelve para repetir éxito

Ulala tiene que luchar contra los *Morolians*. Es la única capaz de repetir sus ataques de baile y liberar a sus víctimas hipnotizadas. La mejor oportunidad para esta joven de convertirse en la reportera más famosa de *Space Channel 5*.









Tokyo Game Show 2001

TGS

¡150.000 personas visitaron las instalaciones del Nippon Convention Center en Makuhari Messe!

Onimusha 2

El regreso del samurai

Capcom presentó una *demo* jugable con dos escenarios distintos. Uno en una ciudad con un *final boss* y otro en una zona rural contra hordas enemigas.



Final Fantasy XI

Square crea el primer juego para PS2 *on-line*

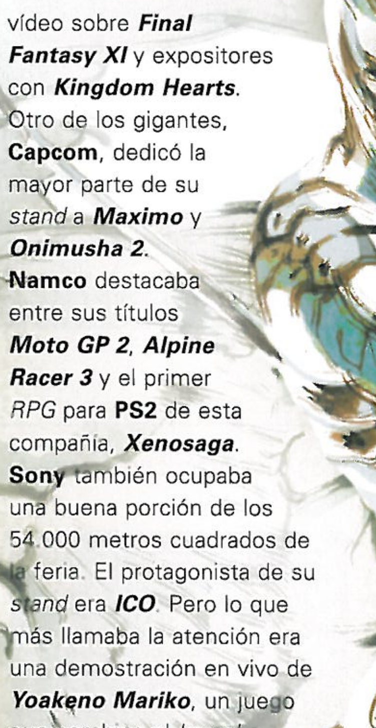


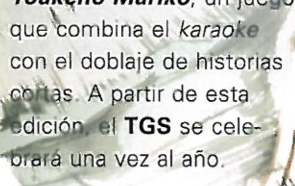
La saga más famosa de esta compañía está a punto de dar un paso de gigante. En el presente **Tokyo Game Show**, **Square** mostraba un vídeo con imágenes de ***Final Fantasy XI***. La aventura tiene lugar en un planeta llamado **Vana Dir** donde se combinan la magia, las espadas y la tecnología. El jugador podrá crear su propio personaje dentro de las características de una raza. El sistema de juego recuerda bastante a *Final Fantasy Tactics* y *FFV*.





PlayStation 2 contaba con un 25% de los títulos exhibidos en el **TGS**, mientras **X-Box** apenas alcanzaba el 6%. Y una vez más, ***Metal Gear Solid 2*** fue el juego que acaparó la atención del público y la crítica. **Konami** exhibía un nuevo trailer y una *demo* jugable inédita hasta la fecha. Otras compañías también dejaron su sello patente en la feria. La gente se arremolinaba ante el *stand* de **Square** para ver un vídeo sobre ***Final Fantasy XI*** y expositores con ***Kingdom Hearts***. Otro de los gigantes, **Capcom**, dedicó la mayor parte de su *stand* a ***Maximo*** y ***Onimusha 2***. **Namco** destacaba entre sus títulos ***Moto GP 2***, ***Alpine Racer 3*** y el primer *RPG* para **PS2** de esta compañía, ***Xenosaga***. **Sony** también ocupaba una buena porción de los 54.000 metros cuadrados de la feria. El protagonista de su *stand* era ***ICO***. Pero lo que más llamaba la atención era una demostración en vivo de ***Yoakeno Mariko***, un juego que combina el *karaoke* con el doblaje de historias cortas. A partir de esta edición, el **TGS** se celebrará una vez al año.





Las chicas de Namco no tuvieron ningún reparo en posar para nuestra cámara.









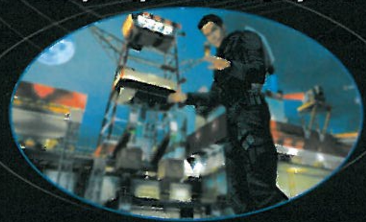




Un guión completamente nuevo y lleno de suspense



Los superdeportivos más rapidos



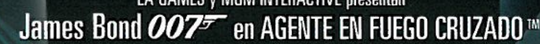
Sorprendente tecnología punta

aDeSe +13

TOTALMENTE EN CASTELLANO

PlayStation 2

EA GAMES y MGM INTERACTIVE presentan



Entra en el mundo de James Bond en su última aventura LLENA DE ACCION. Sé un FAMOSO ESPÍA en una historia completamente nueva creada específicamente para PlayStation 2. Sumérgete en 12 MISIONES DE INFARTO. Vive la acción en PRIMERA PERSONA más intensa. Ponte al volante de los mejores automóviles de lujo como el BMW ® Z8, BMW ® 750iL y el ASTON MARTIN ® DB5. Utiliza los ARTILUGIOS más perfeccionados. Domina el ARMAMENTO DE ALTA TECNOLOGÍA. Desarrolla tus encantos con las ESPECTACULARES CHICAS BOND. Coge tu pasaporte para poder viajar a LUGARES EXÓTICOS. Enfréntate a tus amigos en acción de PANTALLA A CUATRO PERSONAS. El mundo necesita un héroe. Y ERES TÚ.



NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITIVO. NADA QUE PERDER™

DISPONIBLE EN PC

PS2® A LA VENTA EN NOVIEMBRE 2001

DESARROLLADO POR:



PRODUCIDO POR:





PUBLICADO POR:







PlayStation®2



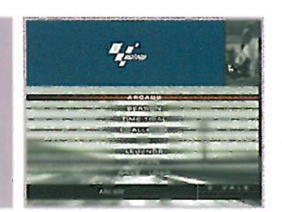


DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

por << Jasón >>



Cerca está la segunda entrega del aclamado *arcade* de simulación sobre motociclismo. Mientras llega la versión definitiva podemos imaginar cómo aumentarán las posibilidades con respecto a la primera versión. Los circuitos, esta vez, suman 10 al incluir **Catalunya**, **Assen**, **Lemans**, **Mugello** y **Sachsenring**. Unos 72 desafíos, con los que conseguiremos los componentes de los equipos y máquinas de los años 80 y 90. Gracias a los desafíos, nuestros boxes se completarán alcanzando 39 variaciones entre máquinas y pilotos del Gran Premio. Contaremos con todas las licencias vigentes en el campeonato y presenciaremos cambios climatológicos. Permanecen todas las vistas, aunque mejoradas, para situarnos cerca de la simulación. Por lo demás, disfrutaremos de la misma calidad y de las repeticiones que, como siempre, son gráficamente abrumadoras.

Ficha técnica

- **Compañía:** Namco
- **Desarrollador:** Namco
- **Distribuidor:** Sony C.E.
- **País de origen:** Japón
- **Género:** Deportivo
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1-2
- **Fecha de aparición:** Febrero 2002

MOTO GP2

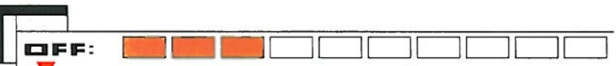
De nuevo, el mejor G.P. de motociclismo

ON:



La calidad gráfica ha sido depurada para transmitir más realismo llegando a su punto culminante con la lluvia. El sonido está a la misma altura. Más circuitos y más horas de juego.

OFF:



Aunque se haya completado un poco más, siguen faltando las categorías inferiores de 125 y 250 cc, y todos los circuitos del campeonato.

En la segunda entrega del mito de Namco se han incluido cinco nuevos circuitos y un logradísimo efecto de lluvia.







En el modo Desafío podremos conseguir motos de competición clásicas de los 80 y, cómo no, con su piloto de época.







La lluvia

Otro toque maestro para lograr el efecto del agua sobre la cámara

A los increíbles efectos de sonido al romper el agua sobre el asfalto, a medida que aumentamos de velocidad, tenemos que añadirle la prodigiosa técnica que han aplicado para recrear el contacto de la lluvia con las cámaras. Como en la realidad, circuito, motos, paisaje, se deformarán de manera aleatoria por el efecto lupa de las gotas.




LARA CROFT
TOMB
RAIDER
WIDESCREEN COLLECTION
DVD
EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTA
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
PARAMOUNT PICTURES AND MUTUAL FILM COMPANY PRESENT A LAWRENCE GORDON PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH EIDOS INTERACTIVE LIMITED
A SIMON WEST FILM ANGELINA JOLIE "LARA CROFT: TOMB RAIDER" JON VOIGHT IAIN GLEN NOAH TAYLOR DANIEL CRAIG MUSIC BY GRAEME REVELL MUSIC SUPERVISOR PETER AFTERMAN
CO PRODUCERS CHRIS KENNY BOBBY KLEIN COSTUME DESIGNER LINDY HEMMING EDITED BY DALLAS S. PUETT A.C.E. AND GLEN SCANTLEBURY PRODUCTION DESIGNER KIRK M. PETRUCCELLI DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY PETER MENZIES JR. A.C.S.
BASED ON THE EIDOS INTERACTIVE GAME SERIES DEVELOPED BY CORE DESIGN EXECUTIVE PRODUCERS JEREMY HEATH-SMITH STUART BAIRD PRODUCED BY LAWRENCE GORDON LLOYD LEVIN COLIN WILSON
STORY BY SARA B. COOPER AND MIKE WERB & MICHAEL COLLEARY ADAPTATION BY SIMON WEST SCREENPLAY BY PATRICK MASSETT & JOHN ZINMAN DIRECTED BY SIMON WEST
READ THE NOVEL FROM POCKET BOOKS OFFICIAL FILM COMPANION PUBLISHED BY CARLTON BOOKS MUSIC FROM THE MOTION PICTURE AVAILABLE ON ELEKTRA COMPACT DISCS
COPYRIGHT © 2001 BY PARAMOUNT PICTURES CORP. TOMB RAIDER AND LARA CROFT ARE TRADEMARKS OF CORE DESIGN LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
MUTUAL FILM COMPANY
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
Paramount
YA EN DVD EL 4 DE DICIEMBRE
TM & Copyright © 2001 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.

por << Nemesis >>



Ficha técnica

- **Compañía:** Capcom
- **Desarrollador:** Namco/Capcom
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **País de origen:** Japón
- **Género:** Shoot'em-up
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** NTSC-Japón
- **Jugadores:** 1
- **Fecha de aparición:** Febrero 2002

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2

Pesadilla en primera persona

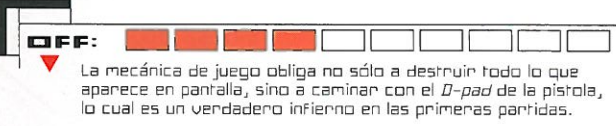
Capcom ha unido, por una vez, sus fuerzas a **Namco** para hacer posible este *spin-off* de la saga *Resident Evil*, primero en los salones recreativos y ahora en una fiel adaptación a **PlayStation 2** que beneficiará por igual a sus dos creadores. **Capcom** podrá volver a explotar una de sus licencias más rentables y **Namco** contará con otro título para potenciar las ventas de su pistola, *G-Con2*. ***Survivor 2 Code: Veronica*** utiliza el motor gráfico y los escenarios de la aventura para **PS2** y **DC**, pero su mecánica es totalmente *arcade*. Tras elegir jugar como **Claire** o **Steve**, el jugador contará con ayuda del segundo personaje manejado por la máquina para atravesar pasillos, salas y almacenes poblados por toda la fauna habitual de *Resident Evil*: zombis, mutantes e invitados especiales, como **Nemesis**. Si queréis más, tendréis que esperar hasta el año que viene.

On:



Los fanáticos de *Resident Evil* se lo pasarán en grande matando en primera persona a sus mutantes favoritos y en los escenarios de la aventura original.

Off:



La mecánica de juego obliga no sólo a destruir todo lo que aparece en pantalla, sino a caminar con el *D-pad* de la pistola, lo cual es un verdadero infierno en las primeras partidas.



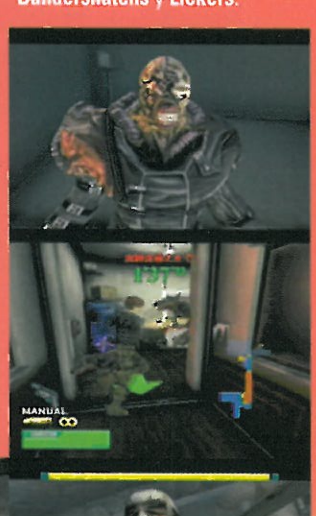
Gun Survivor 2 te enfrentará a conocidos enemigos de todas las entregas de R. Evil.

Gun Survivor 2 ofrece dos modalidades de juego: Arcade y Dungeon.

Viejos conocidos

Gun Survivor 2 reúne todo el elenco de enemigos de los RE

Capcom y **Namco** han agrupado, en este *shoot'em-up* para pistola, a los enemigos más carismáticos de todas las entregas aparecidas de *Resident Evil*. Desde los típicos zombis y perros, hasta los personajes más reconocibles, como **Nemesis** y **Nosferatu** o los letales **Bandersnatchs** y **Lickers**.







por << R. Dreamer >>
PlayStation 2
CAPCOM
www.capcom.com
MISIONES:
23
CAPCOM
MISIONES SECRETAS:
12
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
PAÍS DE ORIGEN:
JAPÓN
NIVELES DIFICULTAD:
5
GÉNERO:
ACCIÓN
CARD:
420 KB
FORMATO:
DVD-ROM
OPCIÓN 50/60 HZ:
NO
JUGADORES:
1
PVP RECOMENDADO:
10.990 Ptas/66,05 €
Belleza y acción sin límites en uno de los juegos más apoteósicos y desenfrenados de todos los tiempos
DEVIL MAY CRY

El justiciero

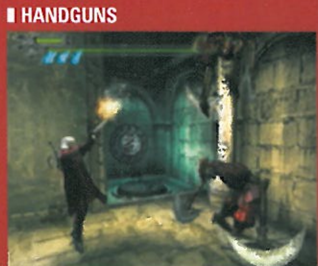
Un arsenal muy completo

Hay dos tipos de armas, las de fuego y las diabólicas. Estas últimas tienen poderes sobrenaturales, hay tres espadas y unos magníficos guanteletes. Lo mejor, combinar ambos tipos con imaginación.

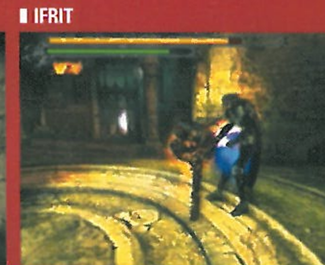
LANZAGRANADAS



HANDGUNS

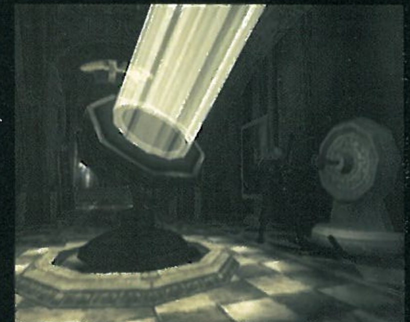


IFRIT



Abajo, podemos ver a Dante junto a una Estatua del Tiempo. Cuando tengamos suficientes órbitas rojas podremos usarlas para comprar ítems o habilidades Ifrit y Alastor.













AXNO

Ahora que ya ha pasado cierto tiempo, ***Devil May Cry*** ha dejado de ser una sorpresa para convertirse en una de las obras más contundentes y exitosas para **PlayStation 2**. Mientras todo el mundo esperaba el cuarto capítulo de la saga *Resident Evil*, su creador, **Shinji Mikami**, se desmarcó con un estilo completamente diferente. Quizá, las pretensiones de este genio se habían quedado cortas en su creación más famosa y con ***Devil May Cry*** se ha desquitado inyectando adrenalina a mansalva en cada uno de los 23 niveles del juego. Además, el control de **Dante**, el protagonista, es relativamente sencillo. La respuesta a nuestras acciones se ve reflejada instantáneamente en pantalla. Y la dificultad progresiva del juego permite que vayamos aprendiendo a utilizar las habilidades de **Dante**, alcanzando espectaculares resultados visuales en algunos combates. La cuidada animación del protagonista también contribuye a dar un toque más temerario al juego. Sólo hay que ver como dispara mientras camina o como incita a sus enemigos a atacar. Si añadimos las armas que se adquieren durante la aventura y las habilidades que podemos comprar, ***Devil May Cry*** es, sin duda, un título con una jugabilidad sin fisuras. Sólo el sistema de cámaras falla en contadas ocasiones. Para utilizar perspectivas fijas podemos asegurar que sus creadores han realizado un trabajo casi perfecto. Y encima, la acción está respaldada por un entorno gráfico de los que hacen época.

<Shinji Mikami ha creado uno de los héroes más pendenciero y temerario de la historia del videojuego>

DualShock 2

[L2] Mapa	[R2] Vacilar
[L1] Devil Trigger	[R1] Apuntar
–	Salto
Dirección	Disparo
Pausa/Opciones/Salvar	Disparo/Acción
Inventario	Espada

Demonios

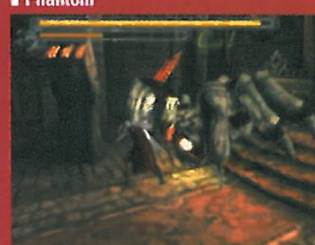
El infierno ha abierto sus puertas para atormentarte

La variedad de enemigos que presenta ***Devil May Cry*** consigue que la acción no decaiga un solo instante. Será necesario aprenderse los patrones de ataque de los más de 20 tipos de seres y encima prepararse para los irremediables combates contra los jefes finales.

Nero Angelo



Phantom

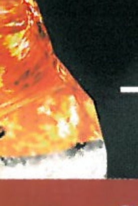


Nightmare



Mundus







TEST

por << R. Dreamer >>

Detalles

EL DORMITORIO
El juego es rico en detalles. Cada uno de sus escenarios es único y se ha cuidado su diseño al máximo. El dormitorio es un claro ejemplo y una caja de sorpresas.



EL VESTÍBULO
Además de belleza, los creadores no han tenido problemas en crear lugares espaciosos.



LA PUERTA
Desde esta sala se activa el mecanismo del puente levadizo. El camino hacia los exteriores.



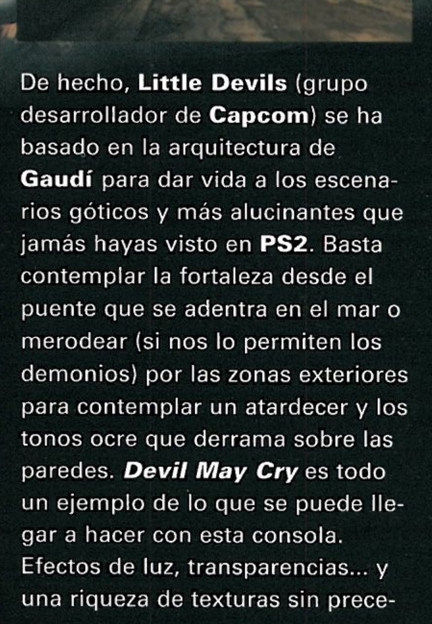
LA FORTALEZA
Una de las vistas más espectaculares del juego con la majestuosa fortaleza al fondo.



EXTERIORES
Junto a las salas del castillo, no tardaremos mucho en llegar a impresionantes zonas abiertas, que además de resultar bellas también estarán llenas de peligros.



EL ESPACIO
En un alarde de originalidad, llegaremos hasta el espacio para jugar a los «marcianitos».



De hecho, **Little Devils** (grupo desarrollador de **Capcom**) se ha basado en la arquitectura de **Gaudí** para dar vida a los escenarios góticos y más alucinantes que jamás hayas visto en **PS2**. Basta contemplar la fortaleza desde el puente que se adentra en el mar o merodear (si nos lo permiten los demonios) por las zonas exteriores para contemplar un atardecer y los tonos ocre que derrama sobre las paredes. ***Devil May Cry*** es todo un ejemplo de lo que se puede llegar a hacer con esta consola. Efectos de luz, transparencias... y una riqueza de texturas sin precedentes. Seguramente, este título haya hecho replantearse a más de una compañía sus pretensiones a la hora de desarrollar un juego en condiciones. En cuanto a la música, todo dependerá del gusto de cada uno. La banda sonora se adapta perfectamente a la acción. Melodías aceleradas durante los combates junto a composiciones más tranquilas para los momentos de relax. Aunque los diálogos están en inglés, los textos han sido traducidos al castellano. Ya no tienes excusa para perderte el juego más explosivo para **PlayStation 2**.

La misteriosa joven, culpable de que Dante dirija sus pasos hacia el castillo, en una dramática escena.



GRÁFICOS — 9.7
No basta con utilizar el potencial del *emotion engine*, también hay que ser un genio para hacer una obra maestra y Capcom lo ha demostrado.



JUGABILIDAD — 9.7
Si estás buscando acción, *Devil May Cry* es el juego que has estado esperando toda tu vida. Un apartado sin fisuras.



AUDIO — EFECTOS 9.1 — BANDA SONORA 8.9
Un catálogo de efectos bastante amplio, con voces muy creíbles (aunque en inglés) y una banda sonora a la medida del juego.



DURACIÓN — 9.4
Es posible completar el juego en unas 11 horas, sin contar las 12 misiones secretas. Al terminar, podemos empezar de nuevo con recompensas.







Vuelve Mick Dundee
en su aventura más disparatada
COCODRILO DUNDEE EN LOS ANGELES
¡No pararás de reirte!
PAUL HOGAN
LE HABÍAN DICHO QUE LOS ANGELES ERA UNA JUNGLA... PERO NO DE QUÉ TIPO
DOLBY DIGITAL
DVD VIDEO
COCODRILO DUNDEE EN LOS ANGELES
manga films
EXTRAS DVD
• Presentación
• Trailer
• Making of
• Rueda de prensa
• Escenas del rodaje
• Charlando con "Cocodrilo"
• Ficha artística
• Ficha técnica
• Filmografías selectas
DATOS TÉCNICOS
16/9 anamórfico compatible 4/3.
5.1 V.O. Inglés y Castellano.
Subtítulos en Castellano.
Prepárate
a la venta a partir del 12 de diciembre
www.mangafilms.es
manga films

por << R. Dreamer >>

PlayStation 2

SILENT HILL 2

www.silenthill2.de

SILENT HILL 2

Un viaje sin retorno por la ciudad de las almas perdidas

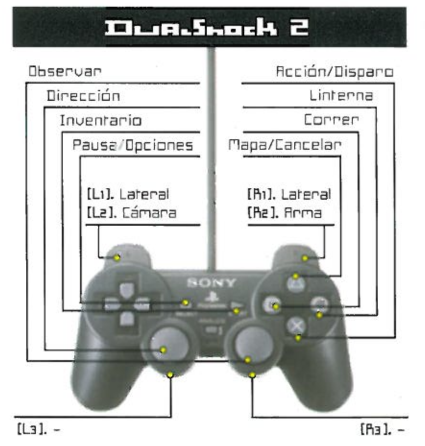
Ficha técnica

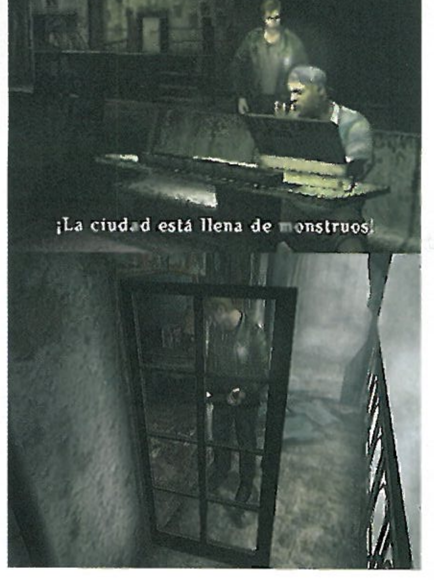
- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FINALES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- DIFICULTAD ACCIÓN: 4
- DIFICULTAD PUZZLES: 3
- MEMORY CARD: 186 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 11.490 Ptas./69,05 €



La larga espera ha merecido la pena. Así lo corroboran sus ventas en **EE.UU.** y **Japón**, más de 600.000 unidades desde su lanzamiento. Y se espera que después de su salida en **Europa *Silent Hill 2*** alcance el millón de unidades vendidas en todo el mundo. Si todavía hay alguien que se pregunte a qué se debe el éxito de este título, está bien claro, es el único título que aborda el género de terror con todas sus consecuencias. Sus creadores consiguen tocar los resortes que ponen alerta nuestros miedos más atávicos. Básicamente, encontraremos pocos sustos por sorpresa. Sin embargo, la magnífica ambientación se encargará de mantener alerta nuestros sentidos. La tensión puede alcanzar límites que no sería difícil saltar de la silla aterrorizado sólo porque alguien nos interrumpe mientras jugamos. Aparentemente, los cambios que se han producido respecto a la primera entrega sólo son abismales en el apartado gráfico. Sin embargo, el grado de realismo de ***Silent Hill 2*** sirve para que el jugador sienta mucho más cercano a los personajes y criaturas. Se ha mantenido la niebla y la oscuridad para generar la incertidumbre a lo largo del juego. En cuanto a la niebla, sólo podemos desear no toparnos con un monstruo en nuestro camino. Por suerte, **James** encontrará una linterna que iluminará las tinieblas (aunque a veces sea mejor no ver lo que nos espera). Y aunque gráficamente sean los personajes los que han sali-

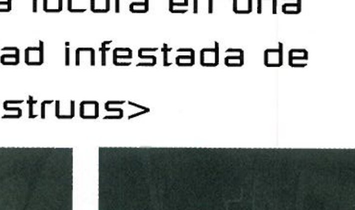


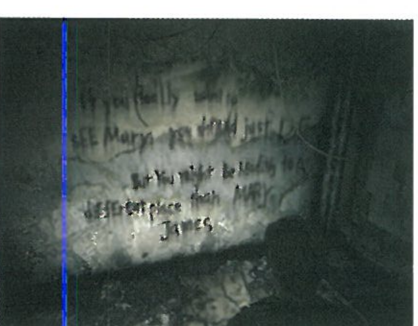


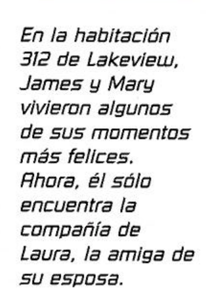




<Descubre los límites de la locura en una ciudad infestada de monstruos>







En la habitación 312 de Lakeview, James y Mary vivieron algunos de sus momentos más felices. Ahora, él sólo encuentra la compañía de Laura, la amiga de su esposa.







Detalles



ANGELA
Su personalidad atormentada la convierte en un personaje que roza la locura. Durante todo el juego buscará a su madre y al final la encuentra... O casi.



EDDIE
Casi todos los personajes cuentan con personalidades extrañas, pero este «gordito» se lleva la palma. Sus ataques de locura transitorios pueden ser terribles.



LAURA
Una niña de aspecto angelical cuyo principal objetivo es atormentar a **James**. Quizá, sólo sea la voz de su conciencia o, quizá, un pequeño demonio.

Malos sueños

Imaginación al servicio del terror
Los creadores han bebido de las películas del género y, aún así, nos presentan los monstruos más terroríficos que jamás hayamos visto. Auténticos seres de pesadilla, de los que se arrastran debajo de las camas y aguardan en los rincones más oscuros de nuestras mentes. Una delicia para pasarlo realmente mal.

do más beneficiados también se han cuidado mucho más los escenarios en esta segunda parte. El otro factor que nos pondrá los pelos de punta es el apartado sonoro. Los chillidos que emiten algunas criaturas bastan para romper la paz de nuestra mente en cualquier momento. Pero lo peor viene con los inquietantes sonidos y voces extrañas que surgen de la nada, sobre todo cuando **James** se traslada a los escenarios alternativos, aparentemente sucios y desvencijados, un hospital cochambroso o un hotel abandonado. Sin duda, la principal innovación en este sentido es que **Konami** ha utilizado el sistema *S-Force* creado por **Sony**, que permite disfrutar de un sonido 3D en cualquier aparato o televisión estéreo. Ahora, además de oír a los seres atormentados también podremos averiguar por dónde van a aparecer, aunque se oculten en la bruma. De todas formas, lo que más me ha impresionado de ***Silent Hill 2*** es su increíble banda sonora. Este juego no sería lo mismo si **Akira Yamaoke** no hubiera compuesto la música. Ya acertó de pleno con el primer *Silent Hill* y ahora lo ha bordado. El corte que acompaña la secuencia *FMV* si dejamos el juego en la pantalla de presentación durante un rato, es simplemente genial. Además, todas las composiciones se amoldan perfectamente a las escenas. A veces refleja los tristes recuerdos de **James** (buscan-



TEST

por << R. Dreamer >>

EL BAR DEL HOTEL
James y su mujer pasaron buenos ratos en este lugar. Ahora se encuentra desierto y los recuerdos asaltan la memoria del protagonista con tristeza.

UN POCO DESPUÉS...
Cuando **James** pasa al «otro lado» en el hotel, la suciedad lo invade todo. El bar es el mejor ejemplo para mostrar el drástico cambio que se produce.

Enigmas

Konami continúa la tradición

Aunque tampoco hemos encontrado ningún *puzzle* que nos dejara completamente en jaque, bastará probar a jugar en el máximo nivel de dificultad para comprobar cuán complicados pueden llegar a ser. De todas formas, todos ellos son dignos herederos del espíritu del primer *Silent Hill*.



Las temibles enfermeras han vuelto invadiendo toda la ciudad. Y esta vez con un aspecto mucho más terrorífico que en el primer SH.

do a su esposa fallecida tres años antes), mientras que en otras ocasiones pasamos de un silencio casi total a una sucesión de sonidos cacofónicos que minan nuestra tranquilidad.

Como era de esperar, el guión es uno de los elementos centrales de este título. Y aunque los hechos transcurren en **Silent Hill**, las zonas que visitaremos no tienen nada que ver con el primer capítulo de la saga. La historia tampoco, pero las sorpresas que nos depara esta aventura pueden pasar desapercibidas en un primer momento. Incluso sería aconsejable volver a jugarlo para comprender algunas de las escenas o el comportamiento de cada uno de los personajes después de contemplar el desenlace. En realidad hay cinco finales diferentes. Acceder a ellos dependerá de cómo nos comportemos durante el juego y, esta vez, han incluido un epílogo hilarante aunque no sean los marcianos sus protagonistas. Y también hay un objeto extra, un *spray* (que variará dependiendo del *ranking* conseguido) que encontraremos al comenzar una nueva partida y servirá para liquidar a nuestros enemigos más fácilmente.

En lo que se refiere a la mecánica del juego, **Konami** ha optado por no cambiar nada, excepto que **James** dirigirá su mirada hacia *items* interesantes para alertarnos de su presencia. Lo que sí puedo asegurar, es que ***Silent Hill 2*** me ha vuelto a producir las mismas sensaciones que su predecesor, miedo y angustia.



GRÁFICOS
9.2 Espectaculares efectos de niebla, luz (la linterna) e impresionantes animaciones faciales para todos los personajes del juego.

JUGABILIDAD
9.0 Pocas cosas han cambiado respecto a la entrega anterior. Y aún así siguen sorprendiendo la fantástica ambientación y el guión.



AUDIO
EFECTOS 9.2
BANDA SONORA 9.7
La banda sonora es una auténtica delicia para el oído, con melodías que te llegan al alma. Un trabajo increíble de Akira Yamaoke.



DURACIÓN
9.2 Para conseguir los cinco finales diferentes deberemos echarle unas cuantas horas al juego. Todos ellos merecen el esfuerzo.

PS2



300 Watios PMPO.

Sistema de altavoces de 3 vías con SubWoofer.

Control de volumen y bajos.

Adaptador de corriente incluido.

Compatibles también con Walkman, Discman, Lector de CD, DVD, etc.



ALTAVOCES SOUND STATION 2





GAMES STATION 2

Capacidad para 2 mandos, 2 juegos y 2 memorias.



DVD REMOTE CONTROL

Con puerto para Control Pad.



GAMES STATION 3

Capacidad para 12 películas/juegos y 9 memorias.



por << ThE sCoPe >>

WORLD RALLY CHAMPIO

La representación más fidedigna del mundo de los rallies.

www.es.scee.com

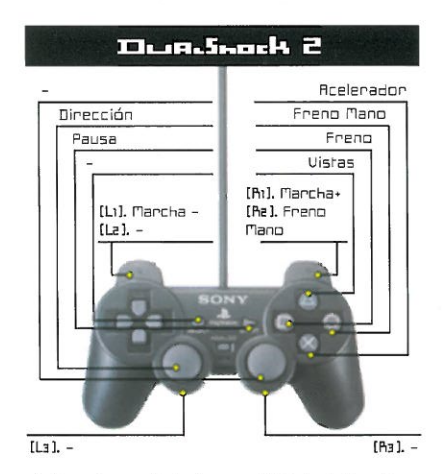
Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SCEE
- DESARROLLADORA: EVOLUTION
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- COCHES: 7
- RALLIES: 14
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 1.411 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €

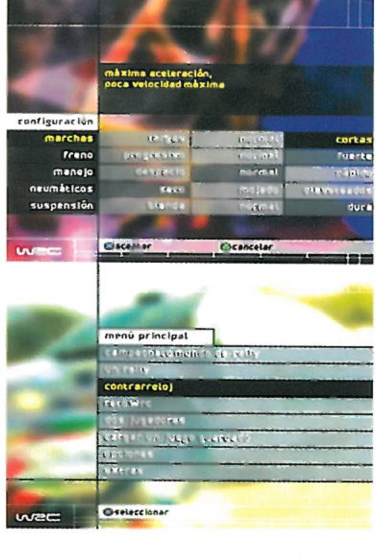


Después de varios meses hablando de él, por fin tenemos la versión final del que está llamado a ser el modelo a seguir dentro de la simulación del mundo de los rallies. Tras jugar muchas horas hasta acabarnos el juego y desvelar sus secretos, lo cierto es que muy difícil lo tienen las compañías que tengan previsto sacar un juego de rallies para **PS2**. El mes que viene ya os podremos contar algo de *Colin McRae* para **PlayStation 2**, pero muy bueno tiene que ser para igualar en calidad a este ***World Rally Championship***. En estos últimos números os hemos ido desgranando poco a poco todo lo que encierra el juego, haciendo especial énfasis en el que sin duda es el secreto de su éxito, que no es otro que el fabuloso control unido a la dinámica de movimientos de cada uno de los coches. Afortunadamente, en este ejemplar de **PS2RO** tenéis una *demo* jugable, por lo que mejor que tratar de explicaros las bondades gráficas y dinámicas de este juego, echadle vosotros mismos un vistazo y comprenderéis el porqué de nuestro asombro. Lo que sí que os podemos contar y que no veréis en la *demo* es la estructura general del juego. Básicamente **WRC** se compone del modo *Campeonato* como eje principal, dividido en 14 rallies con 5 tramos cronometrados cada uno, que podremos disputar con uno de los 7 coches incluidos. Gracias a que **Sony C.E.** ha adquirido la licencia oficial, todo es real, desde los nombres de los pilotos, hasta los coches pasando por los tramos o los *sponsors* que se pueden contemplar.

DualShock 2



Además, existe la posibilidad de disputar un rally cualquiera, el modo *Contrarreloj*, el de dos jugadores y, como innovación, el modo *Reto WRC*. Este último tiene mucho que ver con la Web oficial del **Campeonato del Mundo de Rallies** (www.wrc.com), donde encontrare-





<La dinámica de los coches es magistral>



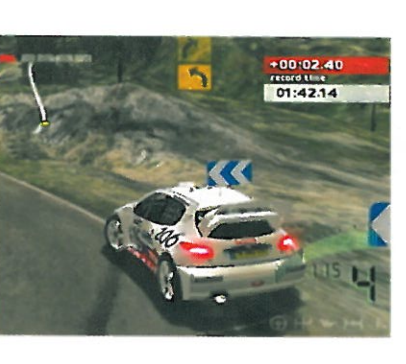
El gran acierto de WRC es lo bien que mezcla elementos habituales de simulador puro con otras caracterís-ticas típicas de arcades.

NSHIP

Todo el control en tus mandos.







mos un acceso directo a un *minisite* del juego, que será el lugar donde introduciremos las claves que logremos al ir avanzando. Al teclearlas, obtendremos otras que nos permitirán seguir jugando en este modo y competir a través de la Web colocando nuestros mejores tiempos. Seguramente será la modalidad estrella una vez finalicemos el juego. Además, no hay que olvidarse del apartado *Extras* del juego, que comenzará a cobrar vida una vez que vayamos finalizando en dificultad *Profesional* cada uno de los rallies, y siempre en primera posición. Se nos abrirán etapas secretas y, lo mejor de todo, nos darán claves que activarán todo tipo de secretos, como correr con el coche sin carrocería, con una especie de efecto gráfico tipo *blur* o de agua, con la pantalla

Circuitos

Nada menos que 14 circuitos reales del Campeonato del Mundo, con 5 tramos cada uno

No son exactos a los originales, pero cada tramo está inspirado en los originales, incluyéndose los elementos más distintivos de cada uno. Nieve, gravilla, asfalto, tierra... Todas las superficies posibles se han incorporado, así como las más variadas condiciones atmosféricas, como nieve, niebla o lluvia fuerte.

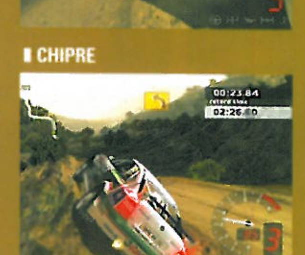
ARGENTINA



AUSTRALIA



CHIPRE



ESPAÑA



FINLANDIA



FRANCIA



GRAN BRETAÑA



GRECIA

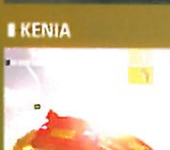


ITALIA



KENIA





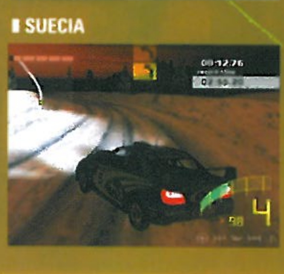
MONACO



PORTUGAL



SUECIA



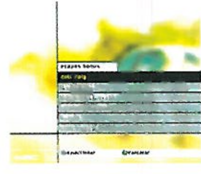
NUEVA ZELANDA



por << ThE sCoPe >>

Extras





CÓMO LOGRARLOS
Acábate todos los rallies en modo *Profesional* y en primer puesto y abrirás todos los secretos.

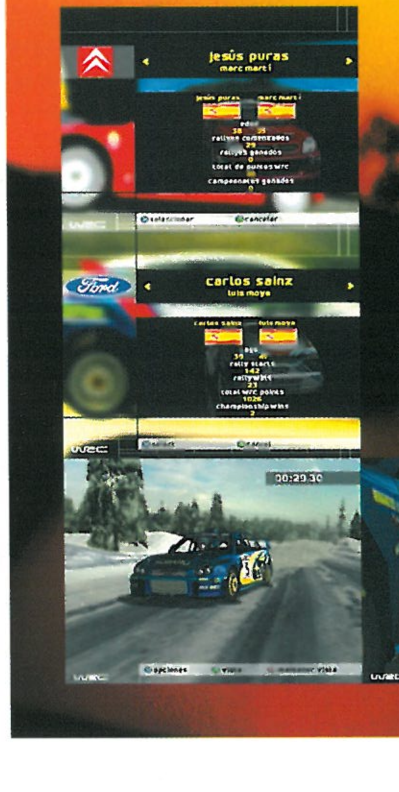
ETAPAS BONUS
6 etapas ocultas que se irán desbloqueando según triunfemos en cada rally.





SECRETOS
Además de las etapas ocultas, conseguiremos claves que desvelarán secretos de todo tipo.

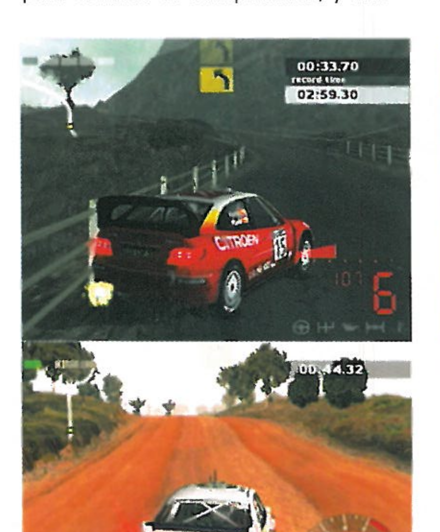
TODOS LOS VÍDEOS
Una vez accedamos a todos los rallies, podremos ver las secuencias cuando deseemos.



<Las impresionantes repeticiones se ofrecen desde varias cámaras>



invertida, o con las repeticiones con el coche volando. Pequeñas sorpresas que sin duda servirán como aliciente para acabar cada rally en primera posición, misión por otra parte no demasiado complicada a poco que nos hagamos con el control del coche. Esto no quiere decir que sea un título corto ni fácil, porque no hay que olvidarse que cada campeonato lo componen nada menos que 70 tramos, y que habrá que acabarse el juego en dificultad *Normal* primero para poder activar el modo *Profesional*. Así pues, como poco, habrá que disputar 140 etapas para concluir el Campeonato, y eso sin contar las veces que habrá que repetir etapa para llegar al final del rally en primer puesto. Si cada tramo puede durar, de media, entre 3 y 4 minutos... pues podéis imaginaros lo mucho que tenéis para jugar. Y por supuesto no incluyo ni las etapas extra, ni los secretos ni el tiempo que podáis dedicaros a rebajar vuestros tiempos y a luchar en el modo *Reto WRC*. En resumen, ***WRC*** no sólo es un prodigio de representación gráfica y física de escenarios y coches, también os ofrece un sinfín de retos, que se inician en vuestra lucha personal, y que acaban en la competición mundial vía **Internet**.



Dos jugadores

Pantalla partida vertical u horizontal

Aunque no es el modo más divertido, ya que este juego está concebido más para un solo jugador, sí que nos permitirá «picarnos» con algún amigo. No se puede chocar contra el contendiente, y sólo veremos una ligera y casi imperceptible sombra del rival cuando se encuentre cerca de nosotros.





GRÁFICOS — 9.5
Impresionantes escenarios y sobresaliente la representación de los coches y los daños tras accidentes. Las etapas nocturnas son magistrales.



JUGABILIDAD — 9.4
Es el punto fuerte. Nos haremos con el control en poco tiempo y seremos capaces de controlar el coche a la perfección.



AUDIO — EFECTOS 9.2 / BANDA SONORA 9.2
La banda sonora es fantástica, con especial mención a la música de los menús. Las voces del copiloto están perfectamente dobladas al castellano.





DURACIÓN — 8.9
A pesar de que es largo por la gran cantidad de rallies, con un poco de esfuerzo nos acabaremos en juego sin problemas.

PS2




CON 3 MILLONES DE ESPECTADORES EN CINE, LLEGA LA PELÍCULA MÁS DIVERTIDA DEL AÑO
RENEE ZELLWEGER HUGH GRANT COLIN FIRTH
EL DIARIO DE BRIDGET JONES
DVD VIDEO
COMPATIBLE CON PlayStation 2
Para todos los que han sido alguna vez engañados, plantados o magreados.
01217
UNIVERSAL
© 2001 UNIVERSAL STUDIOS AND STUDIO CANAL AND MIRAMAX FILM CORP. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
DISPONIBLE EN
DVD VIDEO
EN DICIEMBRE
UNIVERSAL
www.columbiatristarvideo.es
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

por << Doc >>



www.naughtydog.com

JAK & DAXTER

Naughty Dog revoluciona los plataformas con uno de los

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAUGHTY DOG
- DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 16 ZONAS
- PERSONAJES: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 657 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €

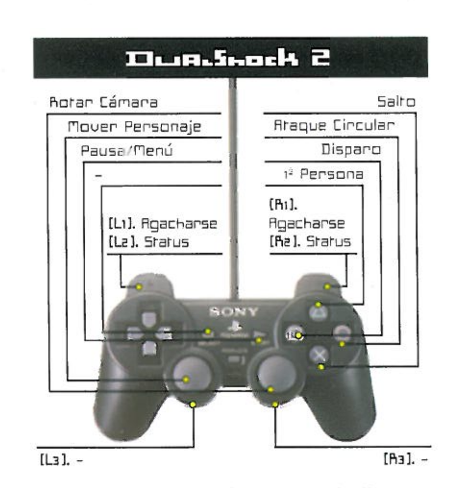


A primera vista, estas parecen las navidades más indecisas para los usuarios de **PS2**, pues es casi imposible encontrar un juego «regular» entre todas las novedades. Después de ver y jugar esta maravilla creada por **Naughty Dog**, cientos de usuarios lo tendrán claro. ***Jak & Daxter*** es uno de esos plataformas de toda la vida, de esos que enganchan, que obligan a investigar concienzudamente cada uno de los escenarios. De esos que transmiten simpatía y complicidad al jugador, aunque posee un apartado técnico como no habrás visto en toda tu vida. Ponte en la piel de **Jak** y recorre, con el pobre **Daxter** sobre tu hombro (se ha convertido por accidente en una especie de comadreja) 16 inmensas zonas, repletas de detalles y entre las cuales no existen tiempos de carga ni divisiones de ningún tipo. La luz del sol iluminará el escenario de día, dejando paso a la luna cuando llega la noche. Además, la lluvia mojará tu cara en la zona del pantano, mientras que la nieve helará tus labios al llegar a las montañas. Cada uno de los escenarios de ***Jak & Daxter*** es como un pequeño mundo imaginario, un hábitat que parece estar vivo,

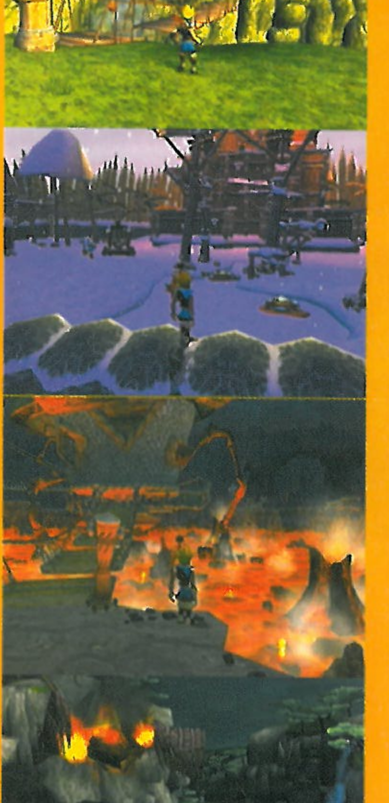


En Aldea Roca, un gigantesco monstruo aterroriza a sus habitantes lanzando inmensas rocas. Jak se ocupará de él.

DualShock 2



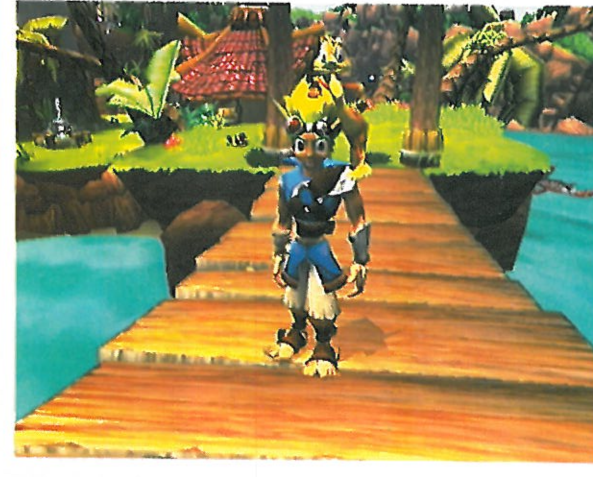
El increíble engine 3D de J&D



No existe en el mercado un título con mejor motor gráfico

Los programadores de **Naughty Dog** han logrado crear un motor gráfico de insólita potencia, capaz de mostrar todos los elementos visibles en cada momento, generar vistosos efectos de iluminación, desenfocar las zonas lejanas al personaje que manejamos, atiborrar cada escenario de elementos móviles y con vida propia... Y todo esto, ¡manteniendo el *frame rate* a 60 *frames* por segundo!

Nuestros héroes, breves momentos después de comenzar su aventura, en la aldea de Sandover, junto a la cabaña del pescador (al fondo, a la derecha, se ve su barca).



En la zona de los pantanos encontraremos enemigos como este que véis en la pantalla.



<El motor 3D de *J&D* mezcla un planteamiento clásico con técnicas vanguardistas>

Interacción

Para completar el juego no bastará con recoger objetos

Cada uno de los escenarios pondrá al alcance de nuestra mano una buena cantidad de esferas y «baterías», aunque en muchas ocasiones no bastará con pasar por encima de ellas para recogerlas. Deberemos realizar misiones que van, desde meter unas extrañas vacas en su corral para el granjero vago hasta la eliminación de un gigantesco monstruo que atormenta al pueblo.



juegos más perfectos jamás creados

repleto de animales y plantas que reaccionan a nuestro paso y de elementos, como los arroyos o los lagos, que hacen casi real el cuento del que se sentirá protagonista el jugador. El diseño y la animación de los personajes del juego no se queda atrás, ya que ha sido creado por un ex-animador de **Disney**, dando así un aspecto a ***Jak & Daxter*** que lo asemeja al de una película de dibujos animados. Hasta la animación de los labios de cada personaje ha sido sincronizada con el sonido que emiten, aunque por desgracia sólo si ponemos las voces del juego en inglés. Los inmensos escenarios que componen la aventura recuerdan en ocasiones a los de títulos como *Banjo-Kazooie* o *Super Mario 64* (título inspirador de ***Jak & Daxter***, según sus creadores), ya que poseen cientos de elementos que deberemos recoger y varios personajes con los que interactuaremos. Para mover a **Jak** con soltura por cada uno de los escenarios y ejecutar todos sus movimientos bastarán unos pocos segundos, ya que el control del título de **Naughty Dog** es de lo más simple y, con la única utilización de un botón de salto, dos de ataque y uno para agacharse, nos dará la oportunidad de hacer saltos dobles, ataques picados, ataques giratorios, golpes ascendentes, volteretas con salto incluido, etc. Para movernos por todas las zonas del juego, no bastarán los pies de **Jak**, ya que tendremos a nuestra disposición un vehículo llamado «Zoomer Antigravitatorio» (una especie de moto voladora), el cual nos permitirá cruzar zonas repletas de lava o completamente inundadas. Para llegar a uno de los escenarios tendremos

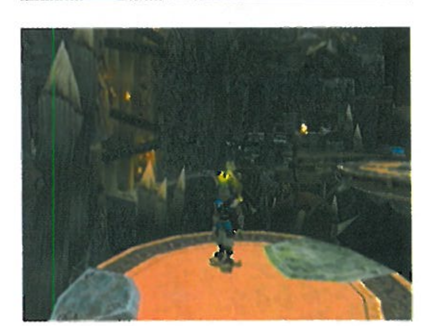
Jak y Daxter en una de sus poses más heróicas. Para mover esa plataforma, es preciso pisarla después de potenciarnos con un «Eco Azul».



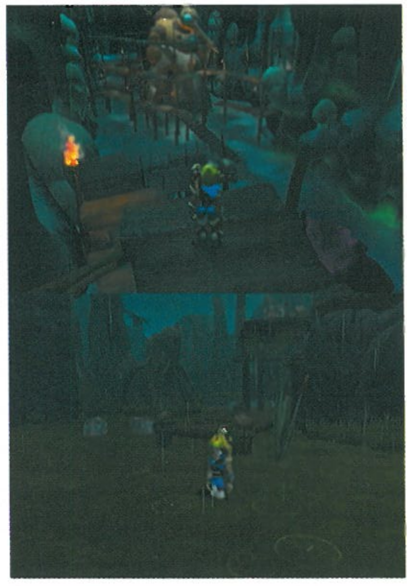
por << Doc >>



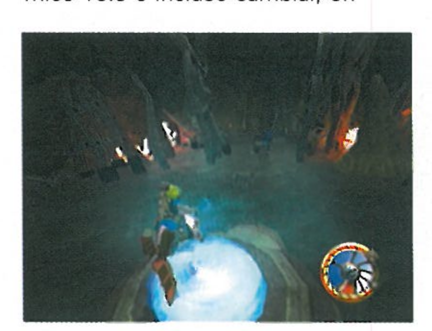
<*Jak & Daxter* da una vuelta de tuerca al género de las plataformas tan significativo como el que dio *Super Mario 64* hace ya cinco años>



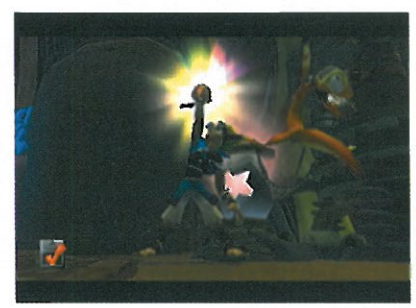
que hacer uso de la barca del pescador de **Sandover**, no sin antes habernos ganado su confianza pescando una buena cantidad de peces a modo de mini-juego. Junto al juego del pescador, encontraremos otros como el de la zona de los pantanos, en el que deberemos alejar a las ratas de unos apetitosos cebos con ayuda de un poder denominado «Eco Naranja». A lo largo de la aventura encontraremos diferentes «Ecos», los cuales nos darán más velocidad, más fuerza y hasta nos rellenarán nuestra energía. **Naughty Dog** no ha escatimado esfuerzos y, junto al cuidado trabajo realizado con el motor gráfico y el interfaz del juego, descubriremos que ***Jak & Daxter*** posee opciones para mostrar la imagen a 50 o 60 Hertzios, adaptar la pantalla a un televisor panorámico 16:9 e incluso cambiar, en



cualquier momento, el lenguaje de los textos y las voces (incluyendo el castellano y hasta el japonés). Te gusten o no las plataformas 3D, ***Jak & Daxter*** es tan divertido y está tan bien hecho que, una vez cojas el *control pad* de **PlayStation 2**, te será imposible soltarlo.









Así de contentos se ponen los dos personajes protagonistas cada vez que consiguen uno de los preciados objetos llamados «baterías».

Detalles



A-GRAV ZOOMER
Con la ayuda de este vehículo llegaremos a zonas y a ciertas «baterías» de difícil acceso.



GOL Y MAIA
Estos dos seres harán la vida imposible a los habitantes del mundo de ***Jak & Daxter***.



EL JEFE FINAL
Este gigantesco robot nos aguarda en la fase final del juego, en la guarida de **Gol** y **Maia**.

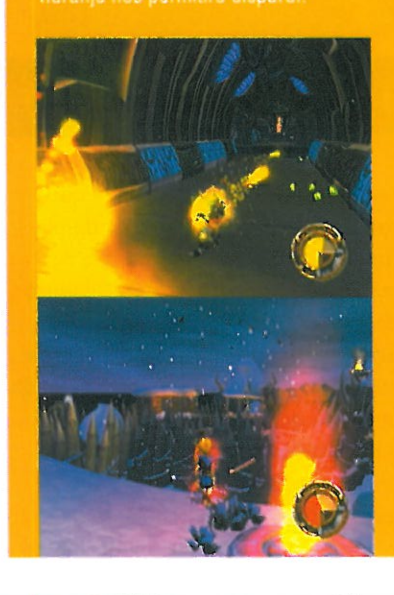


EL AUTÉNTICO DAXTER
Este atolondrado personajillo que aquí véis es **Daxter**, justo antes de caer en el «Eco Oscuro».

Poderes Eco

Encuéntralos y potencia las características de Jak

Para atravesar cierta zona o superar determinados obstáculos, **Jak** tendrá que hacer uso de los poderes Eco. El Eco rojo aumentará nuestra fuerza, el verde nuestra energía, el azul acelerará nuestros movimientos y el naranja nos permitirá disparar.



PS2

GRÁFICOS

El *engine* 3D de *J&D* es detallado, hace gala de cientos de efectos de todo tipo y muestra todo el entorno en cada momento. Es perfecto.

9.7

JUGABILIDAD

J&D ofrece inmensos niveles en los que explorar durante horas y un control del personaje preciso y repleto de posibilidades.

9.6

AUDIO



Las voces en castellano son perfectas. La banda sonora dinámica, cambiará ciertos instrumentos y compases dependiendo de la situación.

EFECTOS 9.5

BANDA SONORA 9.4

DURACIÓN



Jak & Daxter es un juego muy largo teniendo en cuenta el género para el que ha sido creado. Para completarlo harán falta más de 15 h.

9.4





A veces, para completar tu aventura, tienes que volver a su comienzo.
SOUL REAVER 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3°, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
EIDOS INTERACTIVE
Soul Reaver 2 © Crystal Dynamics, Inc, 2001. Publicado por Eidos Interactive Limited. Soul Reaver, Crystal Dynamics y el logo de Crystal Dynamics son marcas registradas de Crystal Dynamics, Inc.
Eidos, Eidos Interactive y el logo de Eidos Interactive son marcas registradas de Eidos. Todos los derechos reservados.

por << Doc >>

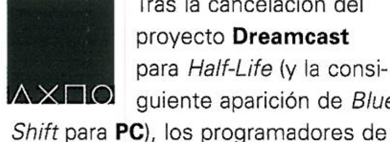
www.valvesoftware.com

HALF-LIFE

El mejor shoot'em-up en primera persona llega a PlayStation 2

Ficha técnica

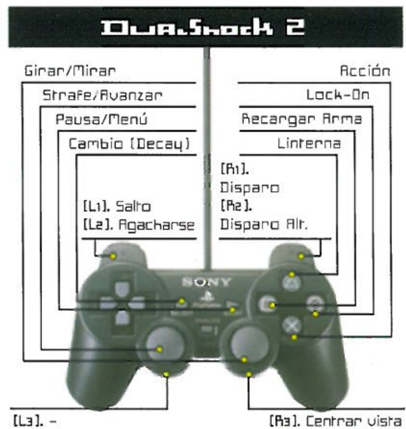
- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADOR: GEARBOX/VALVE
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO 3
- FASES 17+10 (DECAY)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 54 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.995 Ptas/60,07€



Tras la cancelación del proyecto **Dreamcast** para *Half-Life* (y la consiguiente aparición de *Blue Shift* para **PC**), los programadores de **Gearbox** volcaron sus esfuerzos en **PlayStation 2**. El resultado es tan bueno como se esperaba, aunque para mejorar la creación de **Valve**, **Gearbox** sólo ha podido potenciar el motor gráfico, haciendo uso de unas texturas más detalladas y aumentando el número de polígonos de cada uno de los modelos 3D. Con más de tres años sobre sus espaldas, ***Half-Life*** continúa siendo uno de los mejores *beat'em-up* de todos los tiempos, conservando una jugabilidad que ha servido de inspiración a muchos otros títulos y haciendo gala de un argumento digno de la mejor película de ciencia-ficción. Su mejor baza es la perfecta unión entre acción y aventura, manteniendo su control simple y ofreciendo una genial curva de dificultad. Además, las secuencias de acción son administradas paulatinamente al jugador desde el comienzo hasta el final de la aventura. Los programadores de **Gearbox**, «modificadores natos» (son los creadores de *Opposing Force* y *Blue Shift*), no han desaprovechado la oportunidad de incluir un nuevo modo de juego, llamado *Decay*. En él habremos de superar 10 diferentes misiones, con la peculiaridad de que deberemos hacerlo controlando a dos personajes simultáneamente, bien pulsando *Select* para seleccionar entre ambos o jugando, vía *split-screen*, en modo Cooperativo con un segundo jugador.



DualShock 2



Detalles



MODELOS 3D
Una de las novedades de **Gearbox** son los nuevos modelos 3D, más detallados y con un mayor número de polígonos.



EL PRINCIPIO DEL FIN
Momento estelar al comienzo de la aventura: la adquisición de nuestro fantástico traje HV, que nos protegerá de la radiación.



IN THE ARMY NOW
En ***Half-Life*** ni siquiera los marines están del lado de **Gordon Freeman**: dispara a todo lo que se mueva o te disparará antes a ti.









<La mejor baza de *Half-Life* es su perfecta unión entre la acción y la aventura>







Modo Decay

Diez nuevas misiones

La conversión a **PlayStation 2** de ***Half-Life*** incluye un nuevo modo de juego llamado **Decay**, compuesto por diez misiones diferentes, al cual podremos jugar solos (algo complicado) o junto a otra persona en *split-screen* (modo Cooperativo).



Al contrario de lo que ocurrió con *Quake III Revolution*, **Gearbox** da la oportunidad de jugar tanto con el *control pad* como con un teclado y un ratón USB, cuya configuración es totalmente personalizable. Junto al modo Historia (que apenas se diferencia con el original de **PC**) y el nuevo *Decay*, encontraremos un nuevo modo *Deathmatch* para dos jugadores, el cual nos permitirá elegir entre 6 diferentes personajes (entre ellos **Gordon Freeman**, el guarda de *Blue Shift* y las dos protagonistas de *Decay*) y 10 escenarios. La conversión de ***Half-Life*** para **PS2** carece de un entorno gráfico tan perfecto como *Quake III Revolution* (aunque se acerca bastante) y de un sistema de juego multijugador al estilo *Unreal Tournament* (contra más de un jugador o contra la CPU), pero os aseguramos que pasarán muchos años hasta que alguien consiga crear un título que mezcle tan bien acción, aventura, un guión original y lleno de sorpresas y una jugabilidad que nos hará jugar, el título creado originalmente por **Valve**, una y otra vez. Ahora que el motor gráfico de ***Half-Life*** ha sido convertido con éxito a **PlayStation 2**, ¿se atreverá alguien a convertir *Counter-Strike* para poder jugarlo en red?

El motor gráfico ofrece algún que otro cambio que no sólo afecta al aspecto de los personajes. Algunos elementos como las cerraduras activadas con la retina o los dispensadores de energía han sido rediseñados.

GRÁFICOS
9.2
Aunque no es tan suave como el *HL* original en un PC de última generación, la calidad de sus texturas y de sus modelos 3D sí es superior.



JUGABILIDAD
9.1
Junto a la jugabilidad que supone el modo Historia «clásico», encontraremos el nuevo *Decay* e incluso un modo *Deathmatch*.



AUDIO
EFECTOS 9.3
BANDA SONORA 8.8
Aunque la banda sonora sólo la escucharemos en determinados momentos, los efectos y las voces (en castellano) son los protagonistas.



DURACIÓN
9.3
Por si no fuera poco con el larguísimo modo Historia, también tenemos a nuestra disposición el nuevo *Decay* y el *Deathmatch*.

PS2



por << Nemesis >>

www.rockstargames.com

GRAND THEFT

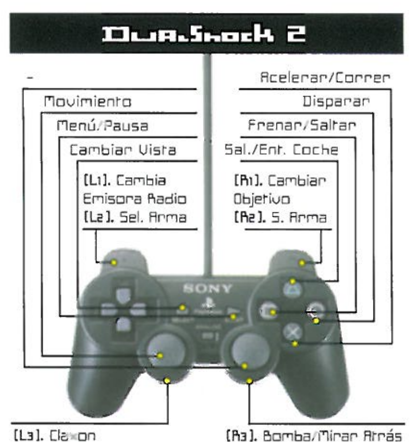
Sencillamente, el mejor juego europeo del año para

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** TAKE 2/ROCKSTAR
- **DESARROLLADOR:** DMA DESIGN LTD.
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** SIM. DELINCUENTE
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **MISIONES:** +DE 80
- **VEHÍCULOS:** +DE 50
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-INGLÉS.
- **CONTINUACIONES:** INFINITAS
- **MEMORY CARD:** 500 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 10.990 Ptas/66,05€



En una jugada genial y similar a lo que hizo **Hideo Kojima** con la saga *Metal Gear* y *MGS*, **DMA Design** ha trasvasado la mecánica y las señas de identidad de su *Grand Theft Auto* al universo de las tres dimensiones, logrando un juego increíble, un título imprescindible y un clásico que no debe faltar en la colección de cualquier usuario de **PS2** mayor de 18 años. Envolvente, adictivo y sorprendente, ***GTA 3*** vuelve a ponerte en la piel de un delincuente, un aprendiz de mafioso sin moral alguna y que ejecuta las sucesivas misiones que sus jefes le van proponiendo: asesinatos, robos de vehículos, intimidación, colocación de explosivos, etc. El salto visual de ***GTA 3*** respecto a las entregas anteriores de *Grand Theft Auto* es brutal. La vista cenital evoluciona a un entorno 3D, al estilo de *Driver*, en el que cobra vida una gigantesca urbe dividida en tres grandes áreas, con comercios, zonas industriales, suburbios, autopistas y puertos, por los que caminan o conducen sus vehículos, civiles, bandas armadas y fuerzas del orden. Podrás interactuar con todos ellos, liarte a tiros con la banda rival, robarle el coche a un pobre desgraciado o iniciar espectaculares persecuciones huyendo de la «pasma». Al contrario de lo que sucedía con los dos primeros *GTA*, en los que la absoluta libertad de movimiento hacía que empezáramos mil misiones al mismo tiempo para no acabar nunca ninguna, en ***GTA3*** son tan atractivas que las intentarás una y cien veces, pese a contar siempre con dos y hasta tres misio-



nes opcionales. Si la misión que el capo te ha encomendado no es de tu agrado, siempre podrás dirigirte a una cabina telefónica para aceptar algún encargo de otra banda, como competir en carreras clandestinas por las calles o conducir con un cadáver en el maletero hasta el des-

Búscate la vida

Misiones extras que dan pasta

Roba una ambulancia, un taxi o un coche de policía, pulsa R3 y completa los objetivos. Acabando estas misiones ganarás dinero y más de un extra hasta entonces oculto.





Conviértete en un auténtico canalla



LIQUIDA...
A miembros de bandas rivales, fuerzas del orden o el incauto civil que se cruce en tu camino.



PROPINA PALIZAS...
A falta de armas, una buena tunda de patadas y puñetazos es igual de efectivo.



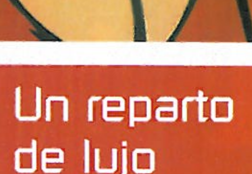
RELÁJATE...
Para junto a una chica de la noche y aparca con ella en un descampado para subir tu energía.



Y POR SUPUESTO, ROBA
Todo tipo de vehículos, desde deportivos a camiones.

Una visita a la cabina de teléf. te permitirá participar en una carrera.

Pulsa el botón R3 para activar o desactivar las misiones de taxi.



AUTO III

PlayStation 2

guace. ¿Te has cansado de conducir? Acepta alguna de las misiones de a pie, como liquidar a tu antiguo jefe con un rifle de francotirador o diezmar con un lanzallamas a miembros de las triadas. El sello de *ADESE* certifica que ***GTA 3*** es exclusivo para mayores de 18 años, lo que seguramente no le librará de la habitual polémica de los medios de comunicación más rancios. No es lo mismo ver a dos muñecos cuadriculados liarse a tiros desde una vista aérea, que zurrar a alguien con un bate de béisbol hasta dejarle abandonado en mitad de un charco de sangre. Valoraciones morales aparte, ***GTA 3*** es un juegazo. En mi opinión, y dado que ***MGS2*** se ha retrasado hasta el 2002, ***GTA 3*** es el mejor lanzamiento del año para **PS2**. Habrá juegos con gráficos mejores, pero seguro que no los habrá más atractivos ni más largos de completar.



GRÁFICOS
9.0 Lo mejor: los espectaculares y realistas destrozos en los coches y el diseño de la ciudad. Lo peor: a veces el entorno petardea un poco.



JUGABILIDAD
9.5 Tendrás total libertad de movimientos para cometer todo tipo de fechorías, ya sea al volante como a pie. El control, impecable.



AUDIO
EFECTOS **9.3** BANDA SONORA **9.6** Impresionante. La música incluye desde óperas cantadas por Kraus y Carreras hasta la BSO de *El Precio del Poder*, el mítico filme de Al Pacino.



DURACIÓN
9.6 Dudo que haya otro título de PS2 con tanta vida de juego como *GTA3*. 80 misiones, algunas de ellas ocultas, dan para mucho.

PUNTUACIÓN PS2 **9.5** SOBRE 10 -OFICIAL-

Un reparto de lujo

Conocidos actores ponen su voz a los personajes de *GTA 3*



JOE PANTOLIANO (*Matrix, El Fugitivo, US Marshals, Memento, Los Goonies*) **ES LUIGI GOTERELLI**



KYLE MACLACHLAN (*Dune, Twin Peaks, El Efecto Dominó, Terciopelo Azul*) **ES DONALD LOVE**



MICHAEL MADSEN (*Reservoir Dogs, Mulholland Falls, Species, Thelma & Louise*) **ES TONI CIPRIANI**



MICHAEL RAPAPORT (*Deep Blue Sea, Cop Land, Poderosa Afrodita, El 6º Día, Beautiful Girls*) **ES JOEY LEONE**





ROBERT LOGGIA (*Independence Day, Sangre Fresca, Big, El Precio del Poder*) **ES RAY MACHOWSKI**

TEST

¿Alguien da más?

48 PERSONAJES
Los mejores luchadores de juegos como *King Of Fighters*, *Street Fighter*, *Rival Schools* o *Samurai Shodown* se dan cita en el juego de lucha más completo jamás creado.

6 ESTILOS DE JUEGO
Inicialmente, podrás jugar de seis formas diferentes, aunque más adelante tendrás la posibilidad de crear hasta dos *Grooves* totalmente personalizados.

Kyo Kusanagi e Iori Yagami se olvidan de Ryu, Ken y los demás «street fighters» para revivir viejas rencillas por unos instantes.

DualShock 2

Patada Débil
Patada Medio
Puño Débil
Puño Medio
Pausa/Opciones
–
[L1]. Tres Puños
[L2]. Tres Patadas
[R1]. Puño Fuerte
[R2]. Patada Fuerte
[L3]. –
[R3]. –

PlayStation 2

www.capcom.com

CAPCOM Vs. SNK 2

El mejor y más completo beat'em-up de todos los tiempos

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 48
- MODOS DE JUEGO: 8
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 8
- MEMORY CARD: 109 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/66,05 €



En menos de dos meses, desde su aparición en **Japón**, **Capcom** trae hasta nosotros el *beat'em-up* con el que todos los aficionados a la lucha llevan tiempo soñando. Nada menos que 48 personajes, sacados de sagas como *Rival Schools*, *King Of Fighters*, *Street Fighter* y hasta *Final Fight*, se enfrentarán en este título de **Capcom**. Al contrario de lo que ocurrió en el primer *CVS*, en esta segunda entrega todos los personajes poseen características similares y están más igualados, ya que se ha incluido un sistema de control de seis botones y todos los luchadores de *SNK* han recuperado gran parte de sus golpes y sus prioridades en los ataques. Lo mejor de todo es que al comenzar una partida podremos seleccionar entre 6 diferentes *Grooves* (estilos de juego). Cada uno de ellos permite jugar al estilo *SF Alpha* (*A-Ism* o *V-Ism* y *SF3* con *parry* incluido), *KOF* (*Advanced* y Extra) y hasta una mezcla entre *Samurai Shodown* y *Garou*. El estilo gráfico utilizado por **Capcom** recuerda a *Marvel Vs Capcom 2*, pues apuesta por escenarios poligonales y personajes bidimensionales en baja resolución, único punto débil de ***CVS2***, ya que su más directo competidor, *Guilty Gear X*, presenta todos sus gráficos en *Hi-Res*.



Gráficos

8.9 48 personajes perfectamente animados en unos impresionantes escenarios tridimensionales. Lástima que no estén en alta resolución.

Jugabilidad

9.6 Los personajes más famosos, sus mejores movimientos y todos los estilos de juego. *Capcom Vs SNK 2* es el juego perfecto.





Audio

EFECTOS **8.9**
BANDA SONORA **9.1**
Todos los luchadores poseen sus voces de toda la vida y la banda sonora, *techno* suave tirando a *Tekken*, es mejor que la de *CVS*.

Duración

9.3 Controlar a la perfección a los 48 personajes te llevará meses, eso sin contar con los modos *Versus*, *Survival*, *Color Edit*, etc.

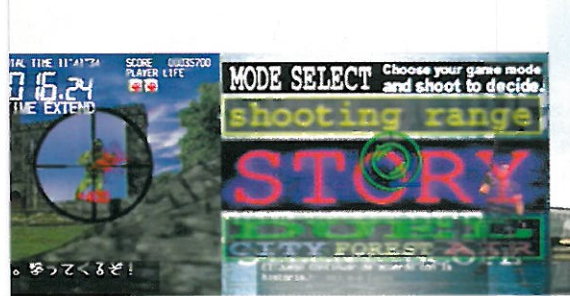



GAME


EXIT



por <<Nemesis>>



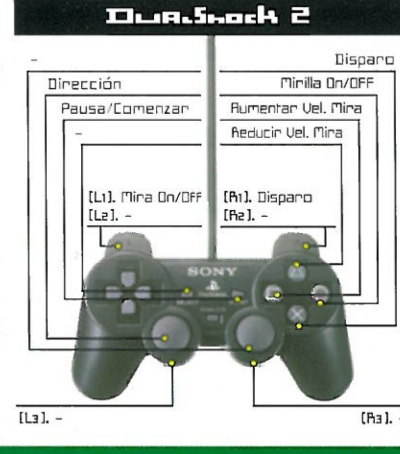




Sensores de calor y mirillas de rayos X te ayudarán a derrotar enemigos en medio de la oscuridad más absoluta.



Silent Scope 2 Fatal Jugdement ofrece textos en castellano, aunque las voces permanecen en inglés.



Detalles



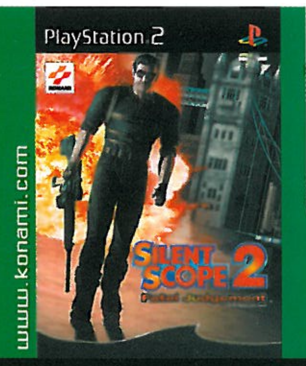
DOS RUTAS A ELEGIR
Vive la aventura desde dos puntos de vista distintos a través de los dos francotiradores protagonistas.



MODO ORIGINAL
Silent Scope 2 ofrece misiones y modos de juego exclusivos para esta versión doméstica.



¿SANGRE? SÍ, POR FAVOR
En el menú Opciones podrás graduar el nivel de violencia del juego y el color de la sangre de los enemigos.



www.konami.com



SILENT SCOPE 2

Para convertirte en francotirador sólo necesitas un ratón USB

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE TOKYO
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2 (VIA I.LINK)
- VIDAS: 3
- CONTINUACIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 8
- MEMORY CARD: 79 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.490 Ptas/63,04 €

La segunda recreativa de *Silent Scope* ofrecía como novedad la participación simultánea de dos jugadores,cada uno con su propio monitor y ruta a seguir dentro de la misma aventura, al estilo de *Time Crisis 2*. En su paso a **PS2**, **Konami** ha respetado este aspecto, aunque para ello hay que contar con que el segundo jugador aporte otra consola, otro televisor y un cable *i.Link*. Eso sí, **Konami** sigue en sus trece de no crear un controlador/fusil con mirilla *LCD* como el de la *Coin-op*, aduciendo, segun ellos, el elevado coste del periférico y la consabida polémica sobre la violencia. Ni siquiera permite utilizar *GunCon 2* ni otra pistola. El único camino para disfrutar de este juego como se merece es conseguir un ratón USB para **Mac** o **PC** (preferiblemente un modelo con dos botones). De esta forma no tendrás que pelearte con el *Dual Shock 2* y podrás extraer todo lo mejor de este divertido simulador de francotirador, que al igual que hiciera el primer *Silent Scope* para **PS2**, incluye modos de juego exclusivos para esta versión doméstica. ***Silent Scope 2 Fatal Judgement*** es un título menor si se compara con otros lanzamientos de **Konami**, como *Silent Hill 2* o *Pro Evolution Soccer*, pero merece la pena echarle un vistazo.



GRÁFICOS — 7.9
La versión doméstica de *Silent Scope 2* ofrece los mismos gráficos que la recreativa, y eso se agradece. Eso sí, PS2 da para mucho más.



JUGABILIDAD — 7.5
Intenta conseguir por todos los medios un ratón USB. Es la forma más decente para disfrutar del juego, ya que no deja usar pistola.



AUDIO — EFECTOS 7.5 / BANDA SONORA 7.2
El juego viene acompañado de una banda sonora típica de las películas de acción, pero poco memorable para lo que suele ofrecer Konami.



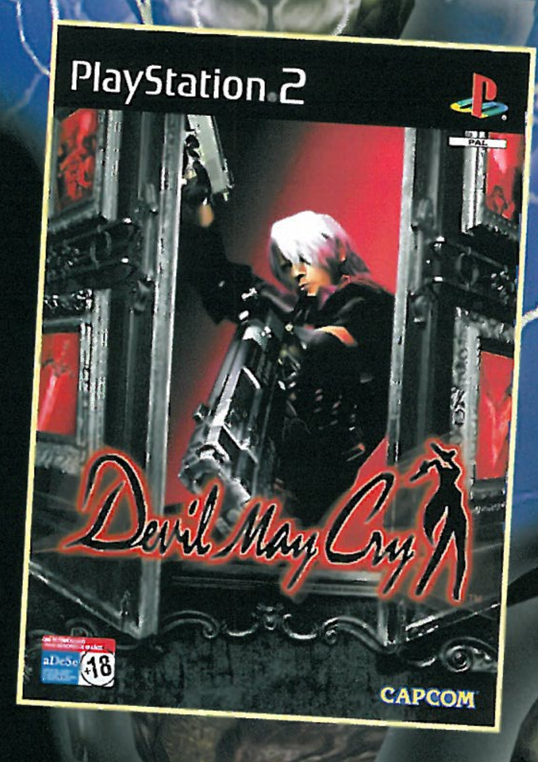
DURACIÓN — 7.9
El modo 2P es interesante, pero antes tienes que lograr que un amigo se compre el juego y arrastre su TV y su PS2 a tu casa.

PS2





25



JUEGOS Devil May Cry

CAPCOM y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a participar en el sorteo de una de las mejores aventuras que puedas encontrar en el mercado para PlayStation 2. Para conseguir uno de los 25 DEVIL MAY CRY que sorteamos, sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de enero con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Devil May Cry»

CAPCOM

SORTEO «DEVIL MAY CRY»

Nombre .... PEDRO

Apellidos .... RUIZ ACEVEDO

Teléfono .... 955765147 .... Edad 19

Dirección .... C/ LARGA Nº 28

Población BOLLULLOS MITACIÓN .... Provincia .... SEVILLA .... Código Postal 41110

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

TEST

por << ThE sCoPe >>

www.acclaim.com

BURNOUT

El arcade de conducción más divertido del momento

FICHA TÉCNICA

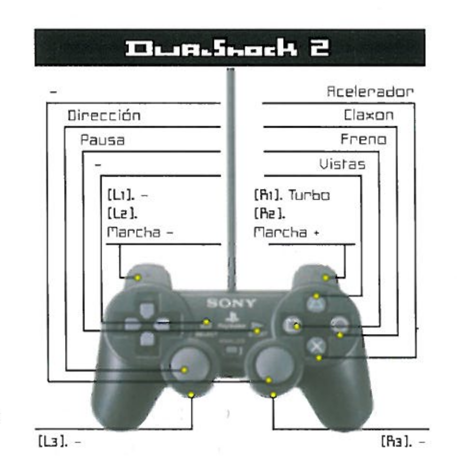
- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: CRITERION
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO 6+1 SECRETO
- CIRCUITOS 16
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 124 KB MÍNIMO
- OPCIÓN 50/60 HZ: SI
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60,04 €

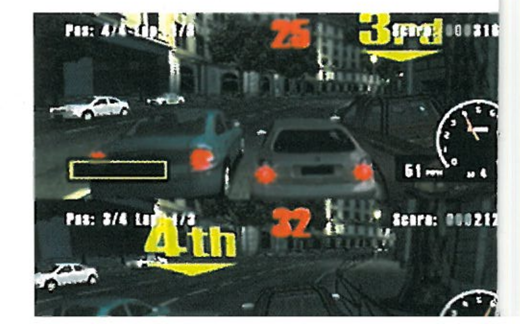


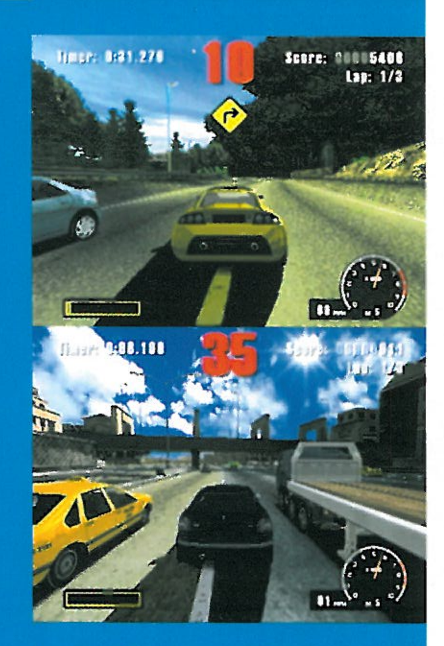
Cuesta apagar la consola. ***Burnout*** es uno de esos juegos que te reconcilia con los *arcades* de toda la vida, que recupera esas sensaciones que muchos no recordábamos desde los tiempos del primer *Ridge Racer*. Su secreto está en hacer de lo más sencillo su mayor virtud. El control es extremadamente intuitivo (apenas acelerar y derecha-izquierda), lo que hará que desde el primer momento cualquiera, incluyendo los que no han jugado en su vida a un juego de coches, se sientan como si llevaran jugando «toda la vida» con ***Burnout***. La mecánica de juego es igual de simple, y lo único que habrá que conseguir será llegar en la posición marcada por el juego antes de comenzar la carrera, y cumpliendo escrupulosamente por todos los *checkpoints*. Los alicientes de un planteamiento tan básico están en la propia carretera. El tráfico real de una ciudad o de cualquier autopista que las circunda es la gran apuesta de **Criterion** para este juego. Nosotros nos estamos «jugando la vida» al volante, pero las circunstancias de



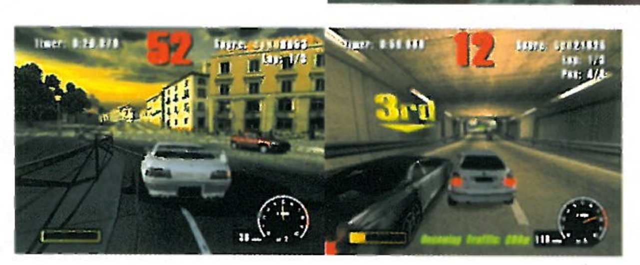
Entre los diferentes rankings, destaca el de «peor accidente», que se mide en los dólares que costaría la reparación de los vehículos implicados.







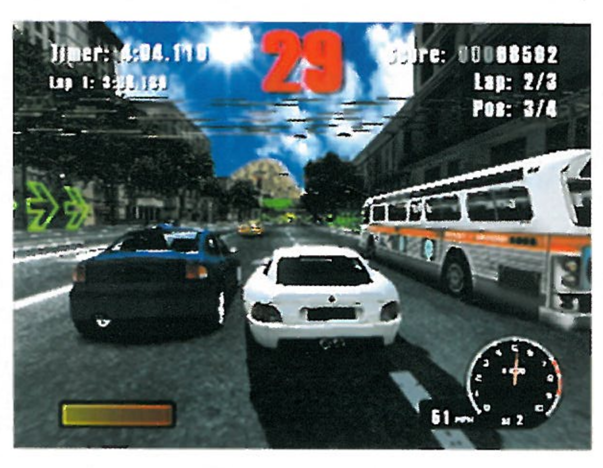
<La sensación de velocidad de Burnout es la mejor hasta la fecha en PlayStation 2>



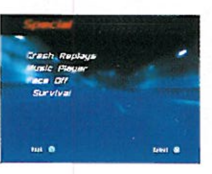
Las imprudencias se pagan

Aunque son la base para conseguir la victoria

Ir en dirección contraria, derrapar, pasar pegado a los coches. Todo esto hará que suba la barra del turbo y, acompañados de un efecto de blur, se dispare nuestro vehículo... Gracias a las repeticiones, disfrutaremos con los tortazos fruto de esta velocidad.



Detalles



MODOS ESPECIALES
Según avancemos en el juego abriremos nuevos modos, como el *Face Off* (donde competiremos contra un rival para ganarle el coche) o el *Survival* (donde no se permiten accidentes).



2 JUGADORES
Es realmente divertido, y se trata de una competición en la que también podremos incluir a coches controlados por la propia consola. Nos convertiremos en auténticos «macarras» al volante.





COCHES ESPECIALES
A través del modo *Face Off* ganaremos vehículos tan simpáticos como poco efectivos, como este camión.



«QUIEN TURBO, RETURBO»
Si utilizamos el turbo todo el rato en dirección contraria, podremos encadenarlo con otros y así lograr tiempos espectaculares. Eso sí, con mucho riesgo.

juego son las mismas que nos encontraríamos en cualquier gran urbe en la que un puñado de disparatados estuvieran corriendo y sorteando al resto de coches que circulan normalmente. Estos vehículos reaccionarán a nuestro paso, intentando esquivarnos (que no siempre lo conseguirán), dándonos luces o tocando el cláxon. Unas reacciones inusitadamente realistas, que harán que las condiciones que afectan a ese tráfico también lo hagan a nosotros. De esta forma, si nos saltamos un semáforo en rojo tenemos muchas posibilidades de empotrarnos contra otro vehículo del carril que cruza, o si nos colamos en una calle de un solo sentido (y generalmente contrario), también tenemos muchas papeletas para el tortazo que se rifa. En fin, todo un reto que tiene en el realismo de la ambientación su gran baza y su gran dificultad. Y como estaréis adivinando, los choques brutales y espectaculares son la gran salsa de este juego. Aunque algunos son más «discretos» de lo que esperaríamos, sí que disfrutaremos con una gran gama de «vuelos», deformaciones de carrocería y rotura de cristales. Los coches y modos secretos, la variedad de circuitos y la impactante velocidad, ponen la guinda a este gran ***Burnout***.



GRÁFICOS — 9.0
Aunque el diseño de los coches es mejorable, lo que es impresionante es la velocidad del motor gráfico que gestiona el juego.



JUGABILIDAD — 9.4
Es de los títulos más divertidos hasta la fecha. Tiene todo lo necesario para que no juegues a otra cosa... hasta que se acabe.

AUDIO — EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 8.5
Tanto los derrapes como los motores o los impactos son soberbios. La música, pese a provenir de un grupo famoso, pasa desapercibida.



DURACIÓN — 8.7
A pesar de la variedad de modos, no es un juego demasiado largo. Unos cuantos días de juego intenso y te lo habrás finiquitado.

PS2



por << Anna >>

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

El Viajero de los Sueños de Namco aterriza en el armonioso

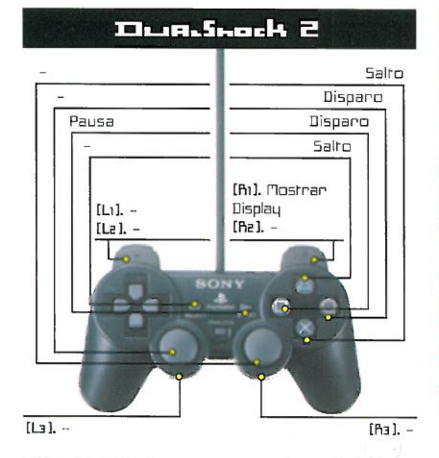
www.es.scee.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2 (COOPERAT.)
- FASES: 24+2 (EXTRA)
- FINAL BOSSES: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 370 KB
- OPCION 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/59,50 €

Como los clásicos plataformas de antaño, pero con una historia que envuelve y nos sumerge en un mundo de fantasía no sólo por sus gráficos de ensueño, sino por su jugabilidad extrema. La Armonía, la Tranquilidad, el Gozo, la Discordia y la Indecisión, son las campanas que protegen de la Tristeza a la isla de los sueños y recuerdos, **Lunatea**. Y aquel que se convierta en el Viajero de los Sueños (**Klonoa**), sentirá a lo largo de las 24 fases cada uno de los cuatro elementos que defienden a **Lunatea** de la amenaza del Rey del Pesar. Asimismo, la Tranquilidad la hallaremos escuchando las soberbias composiciones (un total de 54 melodías) que acompañan a la aventura. La Armonía reposa sobre sus gráficos, pues combinando a la perfección decorados y personajes en 3D pero con un desarrollo en 2D, contemplaremos profundos escenarios detallados y con efectos especiales, como el uso de partículas y juego de luces y sombras. Además, con la utilización de *cel-shading* los personajes quedan claramente definidos, haciendo que sobresalgan del fondo. Sin duda, el Gozo reside en su jugabilidad: sencilla pero variada. Armados con el anillo sagrado atacaremos a los enemigos, saltaremos sobre ellos y volaremos a otras dimensiones al ser despedidos de un cohete. Esta vez, la cámara cobra mayor protago-

DualShock 2











Descubriremos poco a poco la desdicha que asola a Lunatea, gracias a que los textos están traducidos al castellano.



Los Extras



GALERÍA DE IMÁGENES
Con o sin la ayuda de **Popka** deberás recoger las 150 joyas de cada fase si quieres coleccionar las mejores instantáneas.



¿QUÉ HAY DE NUEVO?
En Casa Momett hallarás a los 6 enemigos de final de fase que venciste para desafiarte a un nuevo reto cronometrado.



reino de Lunatea

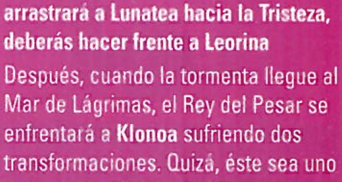
<Klonoa es Armonía, Tranquilidad, Gozo, Discordia e Indecisión>

nismo: se colocará delante, detrás o a un lateral dependiendo de dónde se avecine la amenaza. Caídas de vértigo, carreras por ríos o pendientes nevadas manejando una tabla de *surf*, mientras recogemos estrellas y las 150 «piedras sueño». Una de las novedades de ***Klonoa 2: Lunatea's Veil*** es la inclusión del modo Cooperativo, pues pulsando *Start* en el segundo *pad* aparecerá un nuevo personaje que te seguirá allá donde vayas permitiéndote dar saltos más altos. Algo esencial para recoger los *items* que te hacen faltan para activar los extras del juego, como el álbum de imágenes, o para completar sin muchas complicaciones las fases del juego. De este modo, dispondrás de dos fases nuevas a contrarreloj. La tercera campana de **Lunatea**, la Indecisión, representa la mecánica del juego, pues en ocasiones nos encontraremos con laberintos y *puzzles* intrincados. Lástima que la Discordia recaiga en la vida del juego, pues al no ser demasiado largo ni tampoco muy difícil, en menos de doce horas habremos liberado a **Lunatea** de la amenaza de la quinta campana. Sin embargo, los extras que activaremos al completar el juego lo salvan de la maldita y última campana, la Tristeza.

El Reino del Pesar

Antes de poder acceder al reino que arrastrará a Lunatea hacia la Tristeza, deberás hacer frente a Leorina

Después, cuando la tormenta llegue al Mar de Lágrimas, el Rey del Pesar se enfrentará a **Klonoa** sufriendo dos transformaciones. Quizá, éste sea uno de los más difíciles *final bosses*, pues aún sabiendo cuál es su punto débil tardaremos bastante en derrotarle.



GRÁFICOS 9.4
La Armonía: un diseño de personajes y escenarios de ensueño (perfectos, detallados e intensos) contemplados desde diversas perspectivas.



JUGABILIDAD 9.3
El Gozo: saltar, sortear obstáculos, sobrevolar escenarios, descensos en tabla de *surf*, derrotar a *final bosses*... y con un sencillo control.



AUDIO EFECTOS 9.2 BANDA SONORA 9.3
La Tranquilidad: 54 melodías que se ajustan perfectamente al tipo de fase que juguemos. Buenos FX y voces en un simpático y peculiar idioma.



DURACIÓN 8.9
La Discordia: los extras y reunir las 150 joyas de cada fase da para mucho, pero si nos limitamos a avanzar, en 10 horas terminaremos.







por << Chip & Ce >>

PlayStation 2

espana.ea.com

EA SPORTS NBA LIVE 2002

NBA LIVE 2

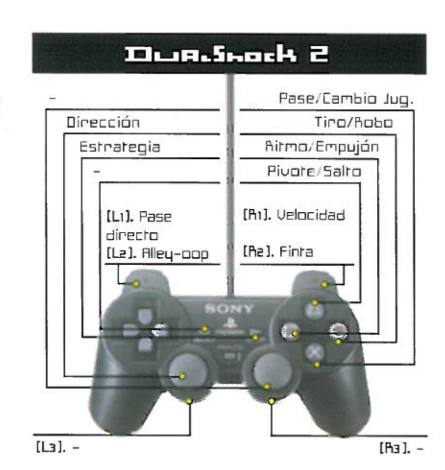
La presencia de Jordan y Gasol actúa como gancho para un

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: NBA+HISTÓRICOS
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES: 4
- MEMORY CARD: 580 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/66,05€

AXNO

Como era de esperar, **Electronic Arts** da continuidad a su saga *NBA Live* haciendo su segunda aparición dentro de **PS2**. En su primera versión utilizó la experiencia alcanzada en las siete entregas de **PSone** para aproximarse a lo que el baloncesto puede ofrecer. En esta ocasión, se han pulido los defectos creando un apartado gráfico espectacular. Se han eliminado dos de las cámaras, pero las cuatro que se mantienen permiten seguir los partidos sin ningún tipo de problemas. Mención especial merecen la gran variedad de repeticiones y las infinitas posibilidades que se recogen en las mismas. Llama la atención la personalización y el detalle con el que se han reproducido las características técnicas y físicas de los jugadores de la NBA. En este sentido, el programa supera a *FIFA* en el que, la gran cantidad de jugadores, hace que sólo se realice una detallada reproducción de las principales estrellas. Se incorporan nuevas animaciones y mates, en los que el jugador de los *Rockets*, **Steve Francis**, ha sustituido como modelo a **Kevin Garnett**. La habitual actualización de plantillas toma peso especial en una temporada en la que **Michael Jordan** ha decidido volver al baloncesto activo. Aunque el citado jugador ya aparecía en la versión de *2001*, como integrante de uno de los cinco combinados de jugadores históricos, en este caso dobla papel dentro de la plantilla de los *Washington Wizards*. Esta actualización afecta al mercado español, ya que el fichaje de **Pau Gasol** como nuevo jugador de los *Grizzlies*



supone un importante aliciente publicitario. Se han sustituido los comentarios de **Andrés Montes**, responsable de las tres últimas versiones, por los del narrador de «Canal +», **Sixto Miguel Serrano**. Los nuevos comentarios evitan los cambios de tono de anteriores oca-

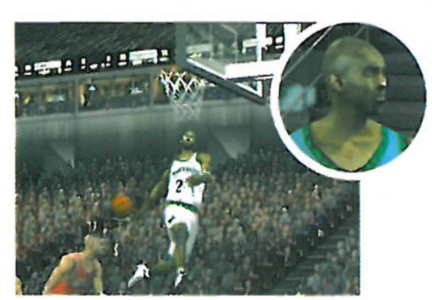
Uno contra uno

Los partidos uno contra uno se han convertido en uno de los modos de juego indispensable en las últimas entregas de la saga *NBA Live*

El telón de fondo, una calle en la que podemos observar coches circulando. Sus características específicas hacen que sea necesario modificar el sistema de control, empleando el botón «X» para poner el balón en juego.













Detalles



ALLEY-OOP
En la nueva versión de *NBA Live*, esta jugada puede realizarse apretando el botón «R2».



EDITOR
La mejora del editor permite incluir todo tipo de tatuajes y complementos en los jugadores.



BOTAS
Las botas son iguales a las utilizadas por los jugadores. Desde las *Nike* de **K. Bryant** hasta las *Converse* de **J. Erwing**.



TIRO LIBRE
En los tiros libres se mantiene el sistema de precisión gracias a los dos útiles indicadores en forma de cruz.



ESTADÍSTICAS
Se incluye una gran variedad de estadísticas, tanto por equipo como por jugador. Entre las mismas, se encuentran los gráficos de tiro a canasta.



FRANQUICIA
El modo Franquicia permite disputar hasta 10 temporadas consecutivas, realizando fichajes y participando en los *draft*.

002

completo programa de baloncesto

siones, pero pierden parte del encanto al no escuchar las sorprendentes expresiones utilizadas por **Andrés Montes**. En las opciones se recogen los partidos uno contra uno y se añade el modo Franquicia que permite disputar hasta 10 temporadas consecutivas. Se ofrecen múltiples acciones en el sistema de control, como los «Alley-oop» que convierten los partidos de baloncesto en una continua caja de sorpresas.





GRÁFICOS 9.3
La personalización de los jugadores es impresionante incluyendo todo tipo de detalles. Da la impresión de jugar realmente con las estrellas de la NBA.

JUGABILIDAD 9.0
Una de las novedades es la realización de «Alley-oop». Gran dificultad para defender a la CPU en los modos de dificultad avanzados.

AUDIO EFECTOS 9.1 / BANDA SONORA 8.6
Los nuevos comentarios son más sobrios que los realizados por Andrés Montes. En la música se intercalan temas instrumentales con vocalistas.



DURACIÓN 9.3
El modo Franquicia permite disputar 10 temporadas consecutivas. La larga duración de éstas hacen que este modo sea casi eterno.

PS2



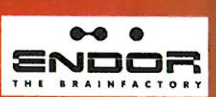
sorteam

25 Packs

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te van a poner a 200 por hora con los premios que puedes conseguir. Sorteamos un pack compuesto por 1 juego WRC + 1 volante Fanatec Speedster 2 + 1 consola PlaySation 2 ; 9 packs formados por 1 juego WRC + 1 volante Fanatec Speedster 2 y, por último, 15 juegos WRC. Para participar sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de enero con todos tus datos (no se admiten fotocopias) a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo World Rally Championship»







05

Volantes Fanatec Speedster 2

10







25

World Rally Championship



01

PlayStation 2

SORTEO «WORLD RALLY CHAMPIONSHIP»

Nombre PEDRO

Apellidos RUIZ ACEVEDO

Teléfono 95 5765177 Edad 19

Dirección C/LARGA Nº 28

Población BOLLULLOS MITACIÓN Provincia SEVILLA Código Postal 41110



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



por << R. Dreamer >>



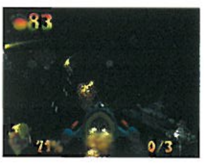
DualShock 2

- -
- Mover Jugadores
- Pausa y Opciones
- -
- [L1]. -
- [L2]. Andar Despacio
- [L3]. -
- Salto
- Agacharse
- Giro
- Marcador
- [R1]. Agacharse
- [R2]. -
- [R3]. -

Combate



EN EL AIRE
A bordo de este avión, termina con los artilugios que están generando temibles tifones.



ESPACIO ABIERTO
Destroza los escudos protectores de las naves enemigas.

Una divertida carrera con multitud de obstáculos. Sólo la victoria te otorgará la joya para terminar la fase.



www.wrathofcortex.com

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

Traveller's Tales clona la mascota de Naughty Dog en PS2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 30
- CONTINUACIONES: NO
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 65 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.995 Ptas/60,07 €



Pocas novedades presenta la última aventura de *Crash Bandicoot*. El esquema del juego es idéntico a la tercera entrega de la saga. Además de completar cada fase, será necesario realizar una serie de objetivos para conseguir el 100% del juego. Romper todas las cajas, registrar los mejores tiempos en cada nivel (así abriremos las últimas cinco fases) y encontrar todas las joyas. Sí, hay un mayor número de vehículos (coches, aviones, naves espaciales) incluyendo una esfera que tendremos que manejar con cuidado para llegar sanos y salvos al transportador de final de fase. **Traveller's Tales** se ha limitado a recrear el mundo de **Crash** tal y como lo conocíamos. Algo bueno si los títulos anteriores te gustaron, pero no aporta ninguna innovación importante a la saga.



Los jefes finales siguen manteniendo su encanto en este último capítulo.

GRÁFICOS — 8.7
Traveller's Tales ha mantenido el estilo de los creadores originales con mejoras en efectos de luz, reflejos y una mayor definición gracias a PS2.

JUGABILIDAD — 8.6
Si te gustan los juegos de plataformas y esta saga es una de tus favoritas, encontrarás todo lo necesario para divertirte.

AUDIO — EFECTOS 8.6 / BANDA SONORA 8.1
Las melodías nos recuerdan a las de cualquier *Crash Bandicoot*, tampoco hay muchas innovaciones en este aspecto. Las voces, en castellano.



DURACIÓN — 8.7
Completar los objetivos, 100 % de las cajas, mejorar tiempos en las fases y obtener todas las joyas, tienes juego para rato.




Detalles



EQUIPOS
Además de la tradicional NFL se incluyen equipos europeos como los *Barcelona Dragons*. Mencionar también la nueva Franquicia de los *Houston Texans*.



TARJETAS
Mediante el modo de dos minutos se pueden obtener tarjetas con las que se desbloquean jugadores históricos y estadios ocultos.

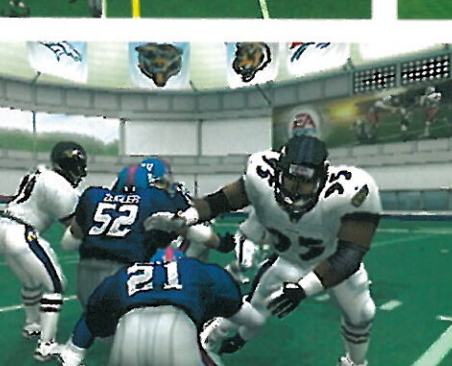




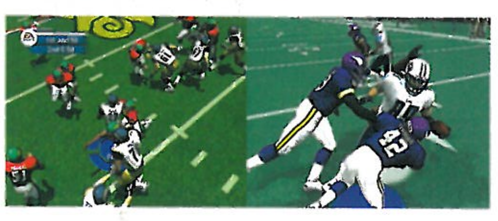


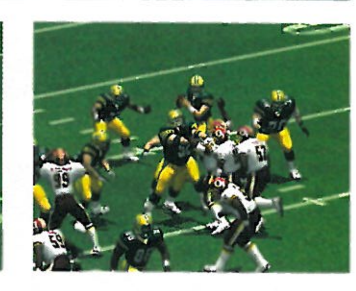


Entre las múltiples animaciones aparecidas, destacan los movimientos por las bandas de entrenadores y árbitro. La calidad gráfica es impresionante.

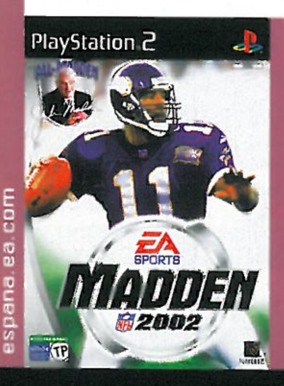


El sistema de selección de jugadas es similar al empleado en la anterior versión, aunque se añaden nuevas tácticas.









espana.ea.com

MADDEN 2002

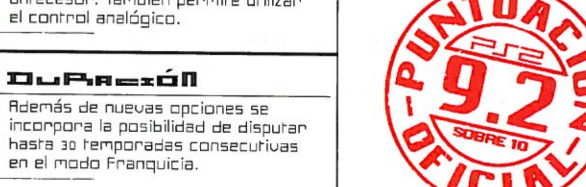
Nuevos modos de juego en el segundo Madden para PS2

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: NFL-USA-NFL-EUROPA
- COMPETICIONES: 8
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 144 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05 €



Un año más el popular comentarista **John Madden** da nombre a la nueva entrega de fútbol americano de **Electronic Arts**. Si la primera versión para **PS2** destacó por los impresionantes gráficos, en esta ocasión se mantiene la calidad de su antecesor y se añaden cuatro modos de juego diferentes. El más sorprendente es el que permite disputar partidos de dos minutos en los que además de puntuar los tantos también lo hacen las jugadas y movimientos especiales. Los otros tres modos incluidos consisten en una temporada a la carta, una serie de torneos y la posibilidad de elegir el momento, tanteo y posesión en cualquier partido. Además, se renueva el modo Entrenamiento, incluyendo consejos del propio **Madden** y demostraciones de las diferentes jugadas. A pesar de todas estas novedades, el modo Franquicia sigue siendo la estrella del juego, permitiendo disputar hasta 30 temporadas consecutivas. Respecto al control de los jugadores, se mantiene el mismo empleado en *Madden 2001*, volviendo a destacar la posibilidad de hacer más fácil las cosas mediante el «Easy Play», así como poder observar en directo la trayectoria que seguirán los diferentes jugadores durante la partida.



GRÁFICOS — 9.4
El programa mantiene la calidad de la versión anterior. Las animaciones dan muestras de lo que EA es capaz de hacer para PlayStation 2.



JUGABILIDAD — 8.9
El sistema de control es prácticamente igual que el de su antecesor. También permite utilizar el control analógico.

AUDIO — EFECTOS 8.7 / BANDA SONORA 8.4
La moda del *hip-hop* está patente en la banda sonora. En cuanto al sonido, destacan los tres comentaristas incluidos, uno de ellos femenino.



DURACIÓN — 9.4
Además de nuevas opciones se incorpora la posibilidad de disputar hasta 30 temporadas consecutivas en el modo Franquicia.





Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta Mando a Distancia para el DVD de PS2 disponible hasta fin de existencias.



por << Molokai >>



Modos



CAMPEONATO
Podremos crear nuestro propio piloto y competir contra los oficiales de la temporada 2000 de la FIM.



MULTIJUGADOR
Dos jugadores se pueden enfrentar en pantalla dividida, tanto horizontal como verticalmente.





En MX Rider compiten hasta diez pilotos simultáneamente. Los recorridos son bastante largos.





La modalidad freestyle es de todo menos tranquila. Aquí se puede apreciar un acechante tiburón.



www.mxrider-game.com

MX RIDER

Un discreto título para los amantes del motociclismo

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: PARADIGM
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES EUROPE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 6
- CIRCUITOS: 29
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 65 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.314 Ptas/ 61,99 €



En el número anterior dábamos cuenta de *MX 2002*, el primer programa de *motocross* en **PS2**. Esperanzados ante lo que imaginábamos podía ser un rival a su altura, nos encontramos con un ***MX Rider*** bastante lejos, especialmente en el apartado gráfico, del primero. Los esfuerzos por reflejar las diferentes condiciones del terreno, con tramos embarrados o con charcos, se quedan en vanos intentos por dotar de realismo al juego. Aún así las carreras se pueden seguir desde un mayor número de perspectivas de lo que es habitual en juegos de *motocross* y la sensación de rapidez es notable. Incluye *motocross*, *supercross* y *freestyle*, juntando entre las tres, un total de 29 pistas. En el modo Campeonato crearemos a nuestro propio piloto, elegiremos moto y acumularemos dinero que nos permitirá ir escogiendo entre las diferentes ofertas que nos vayan haciendo. En el garaje podremos escoger los elementos que consideremos más oportunos como suspensiones, motor, etc. A la hora de conseguir buenos resultados será necesario aprovechar el potenciador de energía. Éste nos proporcionará una aceleración extra, que se consigue realizando acrobacias y combos hasta completar una barra entera.



GRÁFICOS — 6.8
La rapidez del juego y las amplias posibilidades de seguimiento de las carreras no enmascaran la total elementalidad del conjunto.



JUGABILIDAD — 7.8
Controlar las motocicletas es aparentemente sencillo pero para realizar las acrobacias más difíciles se necesita mucha práctica.

AUDIO — EFECTOS 7.5 / BANDA SONORA 7.8
La contundente banda sonora no difiere de la que escucharíamos en cualquier reportaje televisivo sobre *motocross*. Efectos correctos.

DURACIÓN — 8.2
Convertirse en campeón del mundo llevará consigo grandes dosis de esfuerzo. Hay desafíos, con tres grupos de doce pruebas.

PS2



por << Dani 3PO >>

Encontrarás armas con las que equipar a tu personaje. Si no, puedes recurrir a tus puños.









Versus



LUCHADORES
Al principio sólo podrás jugar en este modo con el protagonista. Según avances, la cifra aumentará.



UNO CONTRA UNO
Estas luchas no destacan precisamente por la diversión que proporcionan.

El intento de la compañía americana de renovar su catálogo ha dado como resultado un título que pasará con más pena que gloria.



DualShock 2

- -
- Mover Personaje
- Pausa/Opciones
- Provocar
- [L1]. Elegir Arma Secundaria
- [L2]. Defensa
- Ataque
- Ataque Especial
- Evasión
- Levitar
- [R1]. Elegir Arma Principal
- [R2]. Magia
- [L3]. -
- [R3]. -

GODAI ELEMENTAL FORCE

Un original beat'em-up demasiado a la antigua usanza

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 16
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 104 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



Siguiendo su política de ampliar horizontes en sus lanzamientos para **PS2**, **3DO** nos presenta ahora un juego que se desliga de cualquiera de sus sagas anteriores (*Army Men, Might & Magic, WDL...*) y no sabemos si constituirá su propia serie. ***Godai*** nos pone en la piel de una mezcla de *ninja* y samurái en un juego que ciertamente se sale de todo lo visto hasta ahora en **PS2**.

Esto no tiene que significar necesariamente que el juego sea bueno o malo, pero se necesita algo más que la originalidad para crear un buen título. En esta ocasión el resultado no es tan deprimente como en ocasiones anteriores, pero tampoco se encuentra al nivel exigible. El desarrollo del juego mezcla las características del beat'em-up de toda la vida con algunas plataformas y todo ello bajo una extraña perspectiva en tercera persona (algunas cámaras fijas de colocación poco adecuada). Los entornos que visitamos, divididos en los diferentes elementos de la naturaleza (templo del aire, de la tierra...) destacan por su belleza y son lo mejor del juego, porque ni el control, ni la jugabilidad (se hace tedioso repartir mamporros sin más al cabo de diez minutos) y ni siquiera el modo *Versus* logran rescatar a este título del saco de la mediocridad.

GRÁFICOS — 7.9
Tan sólo los escenarios presentan la suficiente calidad. Tanto el personaje como sus enemigos, así como la animación, son mediocres.

JUGABILIDAD — 7.0
Parte de una idea original, pero muy mal llevada a la práctica después. El control del protagonista es extraño y complejo.



AUDIO — EFECTOS 7.6 / BANDA SONORA 7.5
Tampoco en este apartado el juego logra lucirse. La música es un pastiche oriental y los efectos de sonido son los mismos de siempre.

DURACIÓN — 7.2
El juego consta de 16 fases, algunas de ellas de una extensión considerable. Sin embargo, la monotonía hará que abandones.

PS2

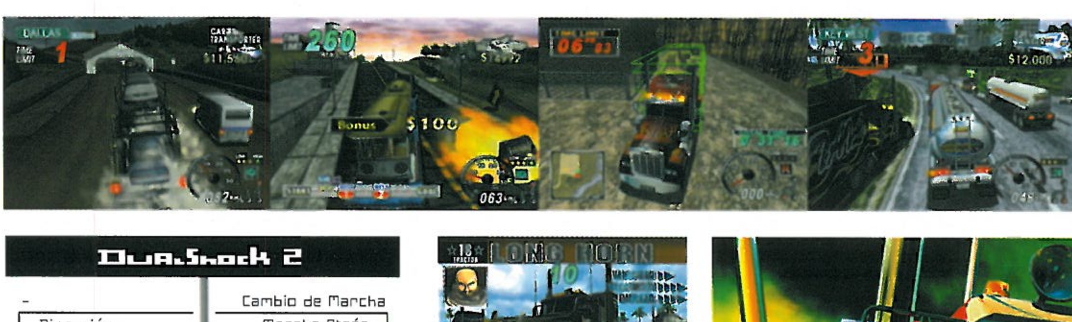


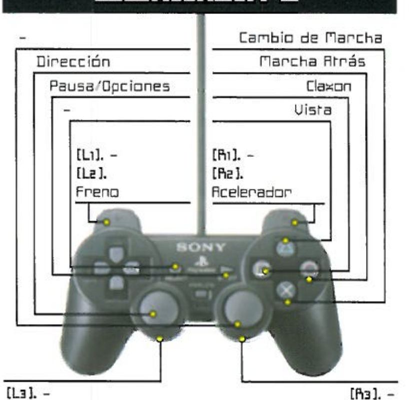

por <<De Lúcar>>

Retos

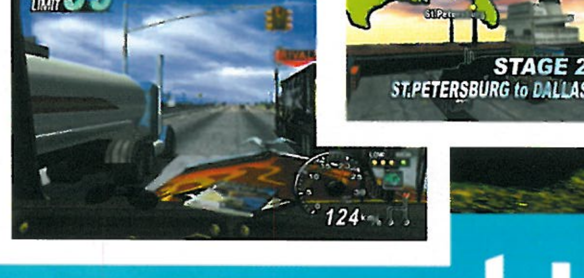

APARCAMIENTO
Es tan complicado como habíamos imaginado. Aparcar estas moles a contrarreloj se las trae.


DOS JUGADORES
Aunque no hayan incluido una vista externa, esta opción cuenta también con mucho tráfico y buena parte de los circuitos.













www.acclaim.com/games

EIGHTEEN WHEELER

Cuando los camioneros hacen del trabajo una competición

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: SEGA
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS: 4
- CAMIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 223 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60,04 €

Aunque existe algún título en el mercado japonés, lo cierto es que los juegos protagonizados por camiones son una rareza dentro del mundo del motor en consola. ***Eighteen Wheeler*** es aún más curioso ya que se trata de una conversión mejorada de la recreativa de **Sega** y ahí si que se puede decir que es un caso único, por lo menos en **Europa**. Esta versión para **PS2** nos ofrece más modos y opciones que la máquina original pero, por desgracia, se nota bastante el paso del tiempo en algunos temas. Gráficamente, por ejemplo, aunque está muy cuidado, la definición y las texturas nos recuerdan mucho a la de algunos juegos de **PC**. Pero si hay un apartado en el que se nota que ***Eighteen Wheeler*** tiene ya algún tiempo es en la dinámica de juego. Cualquier juego de coches de **PS2** es más divertido y alegre. Siendo la conversión de un *arcade*, es triste que sólo el escaso margen de tiempo que nos dan sea la fuente de emociones. Vale que son camiones y que éstos tienen menos nervio, pero no hace falta dormir al personal. Un poquito más de garra, acción y velocidad habrían hecho que nos olvidáramos de sus carencias. De esta manera, se queda en un juego para los amantes de las curiosidades.

GRÁFICOS — 8.4
Tan espectacular como se espera de una recreativa, pero también se nota que se trata de un juego que tiene ya algún tiempo.

JUGABILIDAD — 8.4
Su dificultad es alta y en ocasiones hasta desesperante, pero tiene continuaciones infinitas. Es jugable pero le falta algo de garra.



AUDIO — EFECTOS 8.2 / BANDA SONORA 8.0
Para ser una recreativa, ambos apartados están en un tono discreto. Aunque no tenga importancia, las voces no han sido traducidas.





DURACIÓN — 8.0
Aunque se han incluido más modos que en el juego original, su oferta está bastante lejos de las de los grandes del motor.



sorteamos 20 JUEGOS Silent Hill 2 + 20 DVD Making Of

PlayStation®2 · PAL · KONAMI · SILENT HILL 2 · aDeSe 18+



KONAMI y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te dan la posibilidad de zambullirte de lleno en el tétrico mundo de SILENT HILL 2. Con este sorteo podrás hacerte con este escalofriante juego, más un extraordinario DVD con el *making of* que te cuenta todo sobre esta terrorífica saga. Para conseguir uno de los 20 SILENT HILL 2 + 20 DVDs del *making of*, sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de enero con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre «Sorteo Silent Hill 2»

SORTEO «SILENT HILL 2»

Nombre .... PEDRO

Apellidos .... RUIZ ACEVEDO

Teléfono .... 955765177 .... Edad 19

Dirección .... C/ LARGA Nº 28

Población .... ROLLULLOS MITACIÓN .... Provincia .... SEVILLA .... Código Postal 41.110

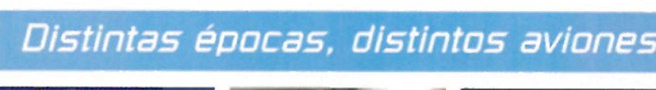


• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.







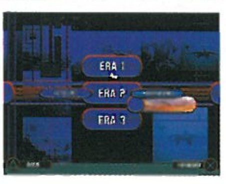




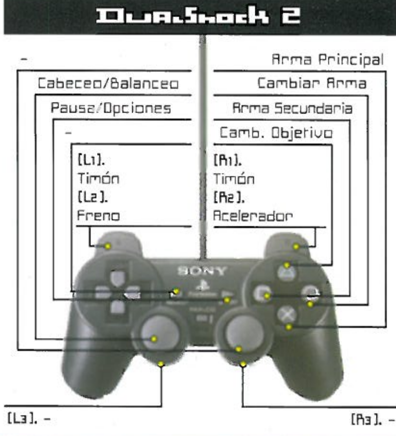
8 TIPOS DE CAZAS
F-14 Tomcat, F-18 Hornet, F-22 Raptor, F-4 Phantom, JSF, YF-23, Osprey y Harrier.



LAS VISTAS CLÁSICAS
Desde la típica vista interior hasta la subjetiva, al más puro estilo *Ace Combat.*



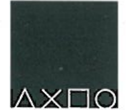
LA GRAN INNOVACIÓN
Podrás jugar en tres épocas distintas: comienzos de los 70, 80/90 y del 98 al 2000.





DualShock 2

- Cabeceo/Balanceo
- Pausa/Opciones
- –
- [L1]. Timón
- [L2]. Freno
- [L3]. –
- Arma Principal
- Cambiar Arma
- Arma Secundaria
- Camb. Objetivo
- [R1]. Timón
- [R2]. Acelerador
- [R3]. –



TOP GUN COMBAT ZONES

El blockbuster de los 80 inspira un nuevo simulador de vuelo

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: TITUS
- DESARROLLADOR: DIGITAL INTEGRATION
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SIMULADOR DE VUELO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- MISIONES: 36
- AVIONES: 8
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 182 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/60,04 €

Una licencia tan jugosa como *Top Gun* (uno de los mayores taquillazos de la carrera de **Tom Cruise**) en manos de unos expertos en simulación aérea como son **Digital Integration** (padres del *F/A 18 Super Hornet* para **PC**) debería haber dado como fruto un *crack* digno de rivalizar con *Ace Combat 04*. Inexplicablemente, no ha sido así. ***Top Gun Combat Zones*** es un simulador de vuelo flojo y decepcionante. El modelado de los aviones es impecable y los escenarios cumplen, aunque no son una maravilla. La debacle llega con el horrendo sistema de control. Sea cual sea la configuración que elijas, acabarás por estrellarte contra el suelo. Si logras sobrevivir a él y al rácano armamento, llegarás a encontrar alguna diversión en sus 36 misiones. Eso sí, deberás echarle mucha paciencia.



Combat Zones te permitirá ponerte en el pellejo de personajes de la película como Mayerick, Jester o Iceman.

GRÁFICOS 7.3
Aunque las texturas de los escenarios huelen un poco a N64, los aviones son intachables. No es *Ace Combat 04*, pero no es lo peor del juego.

JUGABILIDAD 6.0
El control es horrendo en cualquiera de sus variantes y, sea cual sea la cámara utilizada, no acabarás una misión sin estrellarte.

AUDIO

EFECTOS 7.6
BANDA SONORA 6.0
Ya puestos a explotar la licencia *Top Gun*, al menos podrían haber rescatado alguno de los conocidos temas musicales de la película.



DURACIÓN 7.0

Siendo muy, muy pacientes con el maquiavélico sistema de control podrás llegar a conocer las 36 misiones que el juego ofrece.



por <<Dani3Po>>

Vikki

BIOGRAFÍA
Una opción del juego te permitirá conocer en detalle la vida y obra de los protagonistas.

ARCO Y FLECHAS
Es el artilugio con el que la intrépida reportera se defiende. Hay varios tipos de flechas.

Los escenarios del juego son de lo más variado.

DualShock 2

Mover Cámara — Salto
Mover Personaje — Primera Persona
Pausa — Disparo
Cambiar Vista — Inventario
[L1]. -
[L2]. Esquivar Izquierda
[R1]. -
[R2]. Esquivar Derecha
[L3]. -
[R3]. Centrar cámara

www.3DO.com

PORTAL RUNNER

La novia de Sarge es la oveja blanca de la familia Army Men

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 5 MUNDOS
- MODOS DE JUEGO: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 58 KB
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04€



Acostumbrados a que los chicos de **3DO** se dediquen a engrosar la lista de «juegos que no deberías tener», la *beta* de ***Portal Runner*** que llegó hace unos meses pasó con más pena que gloria por nuestras **PS2**. Pero ahora que tenemos la versión final, podemos decir sin temor a equivocarnos que la saga *Army Men* ha dado un giro de 180 grados. Por primera vez en esta serie, el aspecto técnico aprovecha el potencial de **PS2**, con una **Vikki** muy bien modelada y animada y unos escenarios dignos, algunos de gran belleza. El *frame rate* es sólido y contiene efectos muy curiosos, como las cataratas o los reflejos. El estilo de juego se orienta hacia las plataformas más clásicas (género que no abunda demasiado en los 128 *bits* de **Sony**), ya que nuestro objetivo será recoger cientos de objetos y avanzar a través de los portales temporales mientas controlamos a la protagonista (en ocasiones algo difícil y una de las mayores pegas del juego) y su acompañante felino. Armados con arco acabaremos con los enemigos y, así, cumpliremos sencillas misiones en cada época. Nada pretencioso, quizá esto sea el secreto del juego. No busquéis un rival de *Jak & Daxter*, sino un buen aperitivo para la joya de **Sony**.

GRÁFICOS — 8.4
Aún sin sorprender en ningún momento, supone un gran salto adelante en la saga *Army Men*. El nuevo motor se muestra efectivo.



JUGABILIDAD — 8.3
A veces, el control de Vikki no es del todo fiable, pero se perdona porque el diseño del juego hace que sea fácil disfrutar con él.



AUDIO — EFECTOS 8.9 / BANDA SONORA 9.0
La música tiene toques de calidad, como la canción de la pantalla de presentación. Las voces están en un perfecto castellano, como siempre.



DURACIÓN — 8.6
Sobre este apartado no hay queja. Tiene fases suficientes y además puedes volver a jugarlas para lograr el 100%.




sorteamos
PlayStation 2
TOTALMENTE EN CASTELLANO
SOUL REAVER 2
25 Juegos
Soul Reaver 2
PROEIN y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ponen el terror al alcance de tu mano ofreciéndote la posibilidad de conseguir uno de los 25 juegos SOUL REAVER 2 que sorteamos. Para participar sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de enero con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Soul Reaver 2»
EIDOS INTERACTIVE
SORTEO «SOUL REAVER 2»
Nombre PEDRO
Apellidos RUIZ ACEVEDO
Teléfono 955765177 Edad 19
Dirección C/ LARGA Nº 28
Población BOLLULLOS MITACIÓN Provincia SEVILLA Código Postal 41110
y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.
Soul Reaver 2 © 2001 Crystal Dynamics, Inc. Soul Reaver, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamic, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.
• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



DualShock 2

Girar Cámara — Acelerador
Dirección/Inclinar — -
Pausa — Cámara Esp.
Reiniciar — Camb. Cámara
[L1]. Mira Atrás — [R1]. Acr. 3
[L2]. Acrobac. 1 — [R2]. Acr. 2
[L3]. - — [R3]. -

www.atari.com

SPLASHDOWN

Surca el agua a velocidad de vértigo mientras haces el cabra

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: RAINBOW STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 8+1SECRETO
- CIRCUITOS: 18+1 (SECRETO)
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 91 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60,04 €



Rainbow Studios, creadores de *ATV Offroad Fury*, vuelven a dar muestra de su pericia a la hora de programar en **PS2** con este simulador de motos acuáticas, tan divertido a la hora de jugar como impresionante a nivel gráfico. Y no debido a que los escenarios, las motos o sus ocupantes sean especialmente memorables. Lo que hace especial a ***Splashdown*** es el agua por la que circulan las *sea-doos* de los participantes, la más realista representación del medio acuático nunca vista en un videojuego, en dura pugna con el *Wave Race* de **Game Cube**. Es el gran atractivo de ***Splashdown***, pero no dejaría de ser una mera anécdota de no estar apoyado además en una mecánica tan atractiva como sencilla, en la que se premia no sólo la velocidad frente al resto de competidores, sino la habilidad para ejecutar los más de 20 saltos acrobáticos que son capaces de realizar los ocho personajes. Necesitarás realizar todos estos saltos para añadir potencia a la *sea-doo* y poder superar las sucesivas visitas a circuitos repartidos por todo el mundo, desde **Seúl** a **Madrid**. ***Splashdown*** no es un título que asombre por su originalidad, pero es hoy por hoy el mejor de los juegos dentro su género.



GRÁFICOS — 9.3
Te quedarás de piedra al ver el agua en movimiento; las olas, el reflejo de la luz sobre ellas... Es, sencillamente, increíble.



JUGABILIDAD — 8.8
Control impecable. Mecánica atractiva. Fantásticos duelos para dos jugadores. Eso sí, algunos circuitos son un verdadero lío.



AUDIO — EFECTOS 7.9 / BANDA SONORA 9.2
Los efectos de sonido no son malos e incluyen voces en castellano, pero quedan en un plano secundario ante la fantástica banda sonora.



DURACIÓN — 9.0
En caso de que llegues a cansarte del Campeonato (20 circuitos) puedes ir a la caza y captura de los personajes secretos...

PS2



Detalles



18 CIRCUITOS
Repartidos por todo el globo, ***Splashdown*** te llevará de los pantanos de **Florida** a las transparentes aguas de **Hawai** y de las costas de **Niza** hasta un estadio de **Madrid**.



UN SONIDO DE LUJO
Conecta tu **PlayStation 2** a un equipo de sonido y podrás disfrutar en *Dolby Pro-Logic* de una banda sonora impresionante con lo último del panorama del *rock* americano, de *Blink 182* a *Smash Mouth*.

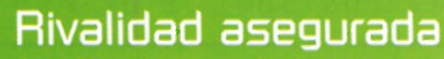
No intentéis repetir esto en el estanque de casa, sin la presencia de un adulto.





< *Splashdown* os dejará de piedra con su realista reproducción del agua >





Rivalidad asegurada

Emoción y risas para dos jugadores

Junto al convencional Campeonato para dos jugadores, ***Splashdown*** ofrece otras modalidades más originales y ciertamente más divertidas, para que dos humanos inviertan una y mil tardes frente a la pantalla del televisor: recoger globos repartidos por un gigantesco circuito o mejor aún, el modo Copión. En él deberás repetir la acrobacia ejecutada por tu adversario y viceversa.



por << Daniel Rodríguez >>

GRAND THEFT AUTO 3



El juego de **DMA** y **Rockstar** incluye secretos que harán tu discurrir por **Liberty City** más agradable, o todo lo contrario. Todos deben ser introducidos con el juego en marcha.

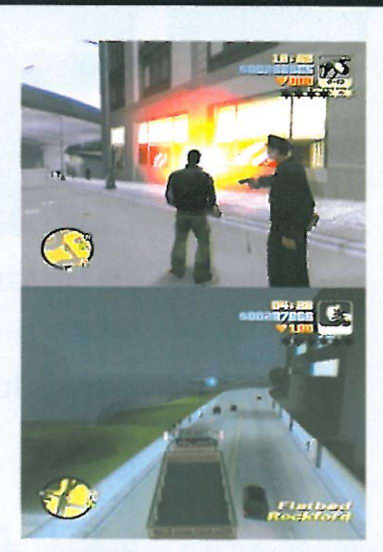
Conduce un tanque
Presiona Círculo seis veces, R1, L2, L1, Triángulo, Círculo, Triángulo. El tanque aparecerá en frente de ti. Podrás destruir todo a tu paso.

Baja nivel busca/captura
Presiona R2, R2, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Dos estrellas menos en la barra.

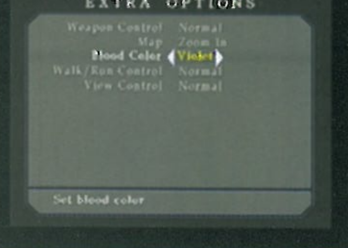
Sube nivel busca/captura
Pulsa R2, R2, L1, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. La barra subirá dos estrellas.

Todas las armas
Presiona R2, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

Cambiar de ropa
Pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.



SILENT HILL 2



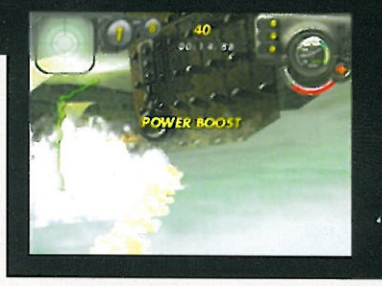
Menú secreto
En la pantalla del menú de Opciones pulsa R1 o L1 para acceder a una lista de parámetros configurables. Algunos de ellos son bastante inútiles (curiosidades más que nada). En cambio, otros merecen la pena como por ejemplo la opción que te permite cambiar el color de la sange de los enemigos que te encuentras en el juego. Podrás ponerla roja, verde e incluso violeta. Además, podrás configurar otros apartados del juego.

GUILTY GEAR X



Personajes ocultos
En la pantalla en la que aparece el mensaje «Press Start» presiona Abajo, Derecha, Derecha, Arriba y *Start*. Ahora, al entrar en cualquiera de los modos de juego te encontrarás con dos nuevos personajes seleccionables en la parte inferior de la pantalla de Selección de Luchador. El primero de ellos es **Testament**, un tipo bastante raro y va armado con una gran guadaña. El segundo es **Dizzy**, enemigo final del juego. Una chica de aspecto inocente que esconde una gran cantidad de combos.

ARTIC THUNDER





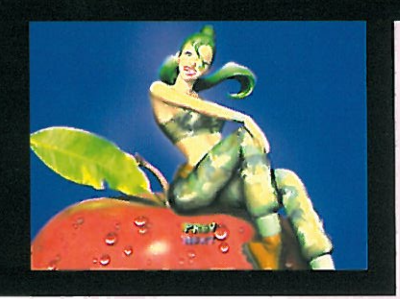
Modo No Drones
En la pantalla del menú principal presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, L1, R1 y *Start*. Este truco, como los demás, no tiene efecto en las *Point Races*.

Todo el mundo invisible
En la pantalla del menú principal presiona Cuadrado, Círculo, Cuadrado, R2, Círculo, Círculo y *Start*.

Turbo infinito
En la pantalla del menú principal presiona Círculo, R1, R1, Círculo, R2 y *Start*.

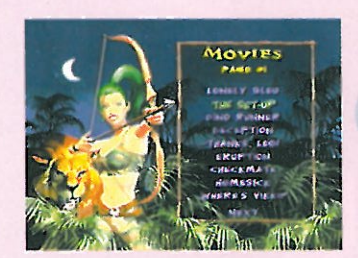
Atomic Snowballs
En la pantalla del menú principal presiona Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, L1, Círculo y *Start*. Un mensaje te confirmará la validez de los trucos.

PORTAL RUNNER



Todas las secuencias
Si lo que quieres es disfrutar de todos los vídeos mantén presionado L1 y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, R1, Círculo, R2 y Cuadrado en el menú principal.

Vida completa
Para que la salud de **Vikki** llegue al máximo, pulsa *Start* para pausar el juego y, mientas mantienes presionado L2, pulsa Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R1, Arriba, Círculo, Cuadrado.



EXTREME G3

Jugador 1 Truco
Doble premio económico



Escudo infinito
En el menú principal presiona L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Un sonido te confirmará que lo has hecho correctamente.

Todos los circuitos
En el menú principal presiona L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+L2+R1+R2.

Desafío Extremo
En el menú principal presiona L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2. Al activarlo un sonido te indicará que lo has hecho satisfactoriamente.

Ganar el doble de dinero
En el menú principal presiona L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. El dinero ya no será un problema nunca más.

SILENT SCOPE 2





Convertir salud en tiempo
Entra en el modo *Arcade* y pausa el juego. Después, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X y Círculo. Media vida de tu marcador se transformará en cinco segundos extra. Puedes utilizar este truco todas las veces que quieras mientras tengas vidas suficientes.

Convertir tiempo en salud
En el modo *Arcade* pulsa *Start* para poner el juego en Pausa. Ahora presiona Círculo, X, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba y Arriba. Cinco segundos de tu tiempo se transformarán en media vida.

OPERATION WINBACK



Trial Mode
Presiona rápidamente en la pantalla de «Press Start»: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, mantén Triángulo y pulsa *Start*.

Max Power Mode
Presiona rápidamente L1, R2, L2, R2, L2, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, mantén L1 y pulsa *Start*, también en la pantalla de «Press Start». De este modo, todas las armas estarán a tu disposición y además con munición infinita.

Los ríos de color púrpura

Suspense en los Alpes

X-MEN

Acción Mutante

por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>



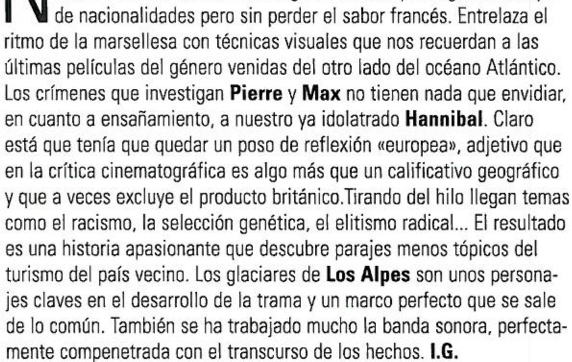




No sólo de **Hollywood** tiene que vivir el cine tildado de «comercial». **Mathieu Kassovitz** dirige un *thriller* que llega a todo tipo de nacionalidades pero sin perder el sabor francés. Entrelaza el ritmo de la marsellesa con técnicas visuales que nos recuerdan a las últimas películas del género venidas del otro lado del océano Atlántico. Los crímenes que investigan **Pierre** y **Max** no tienen nada que envidiar, en cuanto a ensañamiento, a nuestro ya idolatrado **Hannibal**. Claro está que tenía que quedar un poso de reflexión «europea», adjetivo que en la crítica cinematográfica es algo más que un calificativo geográfico y que a veces excluye el producto británico.Tirando del hilo llegan temas como el racismo, la selección genética, el elitismo radical... El resultado es una historia apasionante que descubre parajes menos tópicos del turismo del país vecino. Los glaciares de **Los Alpes** son unos personajes claves en el desarrollo de la trama y un marco perfecto que se sale de lo común. También se ha trabajado mucho la banda sonora, perfectamente compenetrada con el transcurso de los hechos. **I.G.**

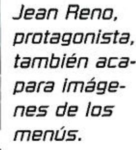


Un menú de extras, como puede verse, un tanto raquítico.



Jean Reno, protagonista, también acapara imágenes de los menús.









Curiosa secuencia de acción montada sobre la música del videojuego Tekken. Pese a todo, no «rechina».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
«Crimson Rivers» (título original) ha sido sin duda un producto con una inversión económica considerable que ha buscado una rentabilidad merecida en las salas. Es una pena que dichas rentas no hayan sido aprovechadas de igual modo en la edición digital. Biografías típicas y sólo destacar la banda sonora de la cinta comentada.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, francés 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, francés e inglés.

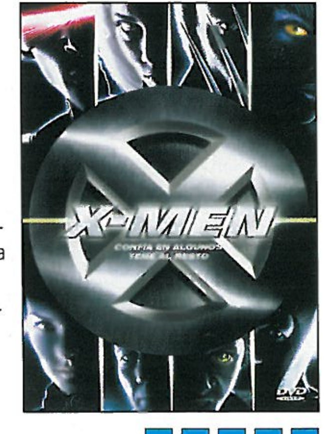
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Sin duda, un DVD de buena calidad que, sin embargo, no se puede llevar un «pleno» debido a esos extras tan desaprovechados. Estamos hablando de un estreno muy reciente en la pantalla grande que por sus posibilidades debería haber previsto esta adaptación digital. De todos modos, nota alta para la calidad de la imagen y el sonido.





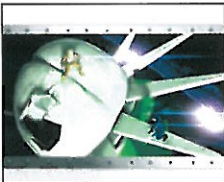
El director de *Verano de Corrupción* y *Sospechosos Habituales*, **Bryan Singer**, ha devuelto al cine de superhéroes la dignidad perdida por los infumables *Batman* de **Joel Schumacher**. Desde su sorprendente secuencia inicial, *X-Men* deja claro que no es una simple sucesión de peleas entre adultos vestidos con mallas: es una aproximación seria y fidedigna, sin renunciar al espectáculo, a una de las más legendarias sagas de la **Marvel**. El talento de **Singer** y un acertado *casting*, que incluye a **Ian Mckellen** como **Magneto** y **Patrick Stewart** como el profesor **Xavier**, logran lo que parecía imposible: cautivar al público sin decepcionar a los *fans* del cómic. ***X-Men*** descubrió a **Hugh Jackman** (**Lobezno**), uno de los actores que dará que hablar en los próximos años (se rumorea que podría ser el próximo **James Bond**). **Anna Paquin**, la oscarizada y ya crecida niña de *El Piano* y **Ray Park** (el **Darth Maul** de *La Amenaza Fantasma*) completan el reparto de un film que, curiosamente, cuenta entre sus guionistas con **David Hayter**, el hombre que pone su voz a **Solid Snake** en *Metal Gear Solid*. **B.S.**



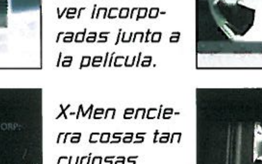
Joel Schumacher podría aprender de este hombre para adaptar un cómic a la gran pantalla sin desgraciarlo, como hizo con Batman.



El DVD ofrece 6 secuencias inéditas que podrás ver incorporadas junto a la película.



Podrás ver la animática (storyboard animado) de la pelea final en la Estatua de la Libertad



X-Men encierra cosas tan curiosas como la prueba de pantalla de H. Jackman.

Y algún que otro «Easter Egg»: ¿Quién es ese personaje? ¿Se ha confundido de peli?

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Podrás disfrutar de la película con seis nuevas escenas integradas o verlas aparte. Entrevista con **Bryan Singer**. Trailers de cine y anuncios de TV. *Spot* publicitario de la BSO. El especial de la **Fox** «The Mutant Watch», *Making Of*, animáticas, galería de arte, pruebas de pantalla de **Hugh Jackman** y algún que otro «Easter Egg» oculto.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés. Subtítulos en castellano para los extras.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

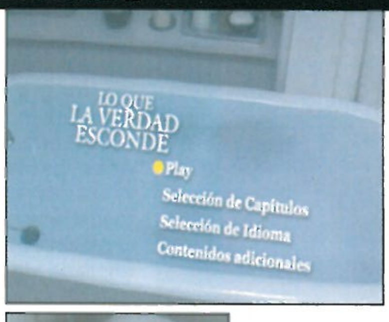
PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

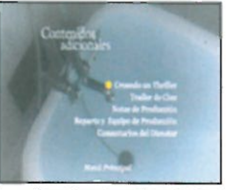
VALORACIÓN: ■■■■■
Los amantes de las películas de superhéroes estamos de enhorabuena. No hace ni un mes que vio la luz *Superman* y ya tenemos aquí otro título indispensable: la intachable visión de **Bryan Singer** sobre la mítica *Patrulla-X*, en una edición de lujo y cargada de extras. La espera, desde su lejana aparición en alquiler, ha merecido la pena.



Lo que la Verdad Esconde

Misterio, mucho misterio y mucho susto de esos de los que se te encoje el corazón a la vieja usanza y que no sirven nada más que para despistar para luego darte el testarazo final. Si no han visto ningún trailer, enhorabuena, la historia tiene giros suficientes como para mantenernos en vilo hasta el final. Si ya la vieron en su día, disfruten del atractivo tándem **Pfeiffer-Ford**, de la «choza» que tiene el matrimonio protagonista a orillas de un lago y de unas secuencias que utilizan lo digital para entrar de puntillas en nuestros instintos más soterrados. La música y algunas superposiciones «faciales», recordarán a *Psycho*. **I.G.**









Zemeckis, alumno aventajado de la escuela Spielberg, quiere dejarnos claro que también ha aprendido de Hitchcock o Lang.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Suponemos que después del éxito y los triunfos de *Forrest Gump*, los comentarios de **Robert Zemeckis**, guionista y director también de la saga *Back to the Future*, marcan «jurisprudencia» en el academicismo cinematográfico. Además *Making Of* con los comentarios de los protagonistas, trailer (para verlo a posteriori) y notas de producción.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: español e inglés. Ambos en 5.1.
Subtítulos: español e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

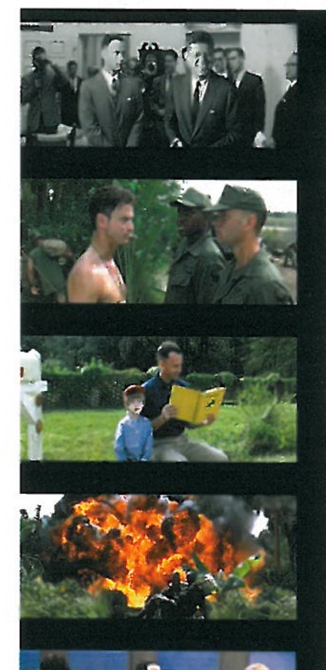
■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■

Esta superproducción ha sabido aprovechar los adelantos técnicos para tratar de construir una historia de fantasmas clásica, huyendo de casquería típica. Lucen, más que nada, sus rutilantes estrellas gracias a la elegancia con que se ha tratado el rodaje y el posterior encadenamiento de las secuencias. Producto propio e imprescindible en DVD.

Forrest Gump



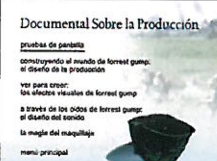




La perla del DVD: ver a Forrest Gump jugar al ping-pong con George Bush padre.

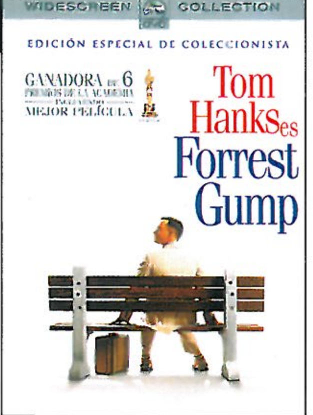


Las pruebas de pantalla de Haley Joel Osment es otro hallazgo que merece la pena ver.



El apartado «Sobre la producción» engloba cinco documentales diferentes.

En manos de otro director, la adaptación de la novela de **Winston Groom**, habría sido un «pastelazo» de mucho cuidado. Por fortuna, el encargado de dicha tarea fue **Robert Zemeckis** (el genio de *Regreso al Futuro*), cosechando con ello el mayor éxito de crítica y público de su carrera hasta la fecha. Seis Oscar, incluido mejor película, mejor director y mejor actor (**Tom Hanks**), avalan esta deliciosa película en la que serás testigo de los últimos 40 años de la historia de **EE.UU.** a través de los ojos de **Forrest Gump**. La magia de **Industrial Light & Magic** obró el milagro de ver a **Tom Hanks** dar la mano a **J.F. Kennedy**. **B.S.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Comentarios (subtitulados en castellano) de **Robert Zemeckis**, los productores **Steve Starkley** y **Wendy Finerman**, y el diseñador de la producción, **Rick Carter**. Trailers. Galería fotográfica. Cinco documentales que incluyen desde pruebas de pantalla a dos secuencias inéditas, como **Forrest** jugando al ping-pong con **George Bush** padre.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, catalán Dolby Surround, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, portugués, inglés, hebreo, griego, croata y esloveno.

■ TIPO DE DVD: DVD 9 (Película) y DVD 5 (Extras)

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home Entertainment**

■ PRECIO: 4.495 Ptas. / 27,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□

Forrest Gump era una de esas películas que todo el mundo ansiaba tener en DVD y esta edición está a la altura de lo esperado. Habría estado bien que las dos secuencias inéditas se hubieran implementado al resto de la película. Es la única pega de un DVD de extras repleto de documentales tan amenos como reveladores. Una buena compra.

¿SU VIDA ES ABURRIDA Y YA NO LE ENCUENTRA SENTIDO A NADA?



ANTES

DESPUÉS

¡Notará la diferencia!

*P.V.P. Estimado.

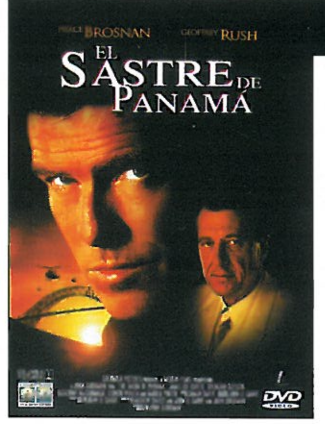
namco

G-con 2

Time Crisis II es compatible con G-Con 2 y G-Con 45.



El Sastre de Panamá



Tratando de «remendar» una mala inversión, un sastre con un pasado algo turbio, **Harry** (**Geoffrey Rush**), ve su oportunidad vendiendo información sobre sus prestigiosos clientes. Su comprador es un espía retirado, como siempre, siendo interpretado por el tieso **Brosnan**, exigiendo espectacularidad en los chismes. Como a veces este glamour político no existe, **Harry** adornará las intrigas palaciegas del gobierno panameño, organizando todo un circo. De nuevo, la información sin comprobar como arma más mortífera. Un tema muy de moda. La trama se basa en una novela de **Le Carré**, que produce y colabora en el guión. **I.G.**









Sobre la imagen de un retal perfectamente recreado en texturas, se mueven los menús de opciones. Muy creativo.



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Final alternativo que cambia radicalmente el desenlace de algún protagonista. Además comentarios del director y entrevista al oscarizado **Geoffrey Rush** (**Shine**) y al aspirante (probablemente irá para largo) **Pierce Brosnan**. Además del consabido trailer cinematográfico y las biografías de los más destacados del rodaje.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español, inglés e italiano. Todos en 5.1.
Subtítulos: español, inglés, portugués e italiano.

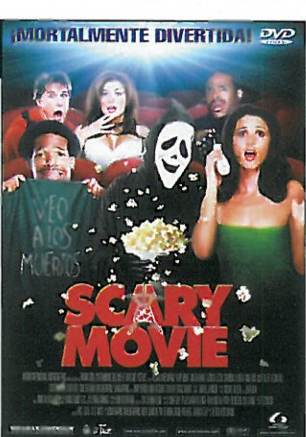
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Entertainment**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:
Una producción, en ocasiones puede que demasiado inteligente. Mucho diálogo que roza la caricatura del mundo de la política y parece reírse de los servicios secretos y las fuerzas de seguridad de los estados. Todo ello rodado en impresionantes localizaciones que recogen el **Panamá** rico y el pobre. Meticulosa BSO de **Shaun Davey**.

Scary Movie



Nadie podía imaginar que serían los hermanos **Wayans** quienes recogieran mejor que nadie el testigo del humor absurdo al estilo *Agárralo como Puedas*. ***Scary Movie*** parodia elementos y situaciones de clásicos recientes del género de terror, desde *El Proyecto de la Bruja de Blair* a *Sé lo que Hicisteis el Último Verano* y en especial a la saga *Scream*, convirtiendo a **Ghost Face** en un comediante nato y adicto a la «maría». Tras la superficialidad de unas cuantas bromas chuscas y escatológicas, ***Scary Movie*** encierra algunos diálogos y situaciones memorables que la convierten en una de las mejores comedias del año. **B.S.**

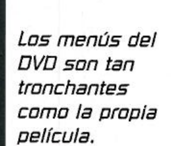






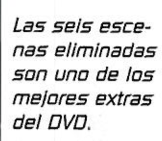






Los menús del DVD son tan tronchantes como la propia película.

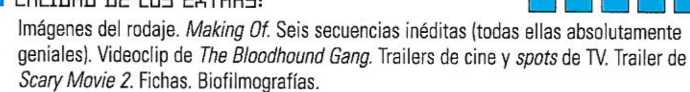




Las seis escenas eliminadas son uno de los mejores extras del DVD.



El vídeo de Bloodhound Gang tiene como invitada especial a Carmen Electra.



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Imágenes del rodaje. *Making Of.* Seis secuencias inéditas (todas ellas absolutamente geniales). Videoclip de *The Bloodhound Gang*. Trailers de cine y *spots* de TV. Trailer de *Scary Movie 2*. Fichas. Biofilmografías.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 y DTS, inglés 5.1. y DTS.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 2 DVD 5

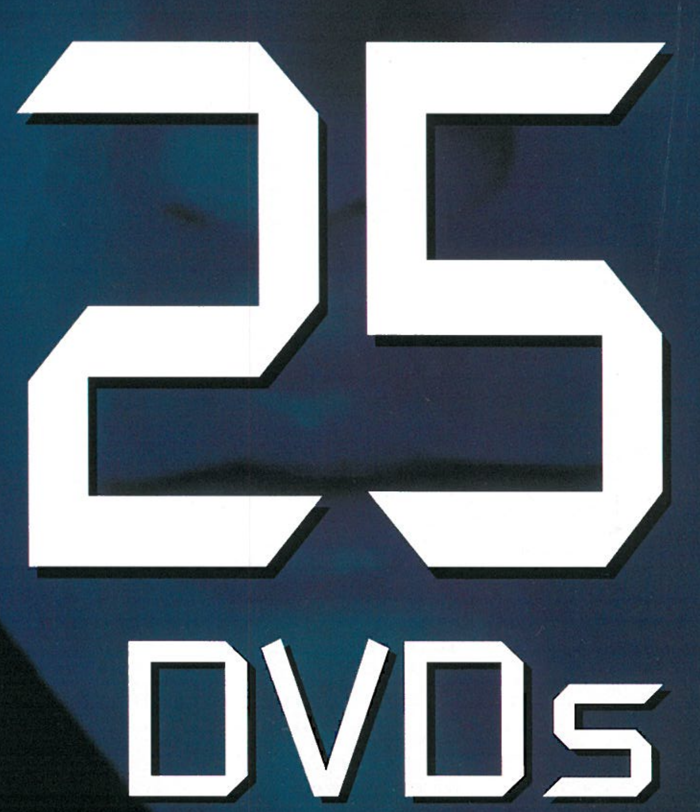
COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:
La mejor película de humor absurdo desde *Agárralo como Puedas 33 y 1/3*. La verás mil veces y seguirás riendo como un bellaco ante los ramalazos gay de **Shawn Wayans** y las andanzas de **Ghost Face**. El DVD ofrece la posibilidad de ver seis divertidísimas secuencias inéditas, inexplicablemente eliminadas del montaje final.

sorteamos 25 DVDs





y 10 DVD Remote Control para PS2

Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te acercan la revolución del cine fantástico de los últimos tiempos. Sorteamos 10 DVD Remote Control + un DVD de Final Fantasy: La Fuerza Interior, y 15 DVD de Final Fantasy: La Fuerza Interior. Para conseguir uno de estos premios, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con tus datos completos antes del 1 de enero a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre: «Concurso Final Fantasy: La Fuerza Interior»

«CONCURSO FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR»

Nombre PEDRO

Apellidos RUIZ ACEVEDO

Teléfono 955765 177 Edad 19

Dirección C/ LARGA Nº 28

Población BOLLULLOS MITACIÓN Provincia SEVILLA Código Postal 41110

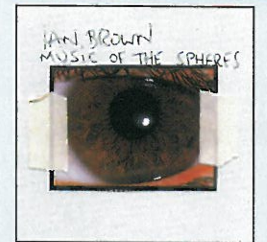
• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Inspirada en un artículo de la revista norteamericana **Vibe**, que se hacía eco del creciente fenómeno de las competiciones clandestinas de automóviles, ***The Fast And The Furious***, en nuestro país ***A Todo Gas***, es la próxima sensación del cine de acción desatada.

A Todo Gas: Quemando ruedas

Ian Brown



■ TÍTULO: **MUSIC OF THE SPHERES**

■ COMPAÑÍA: **POLYDOR-UNIVERSAL**

Ian Brown fue cantante e ideólogo principal de los **Stone Roses**, el grupo más venerado y mitificado del **Reino Unido** durante los 90. Su nuevo trabajo transcurre en un tono básicamente reposado e introspectivo, roto sólo por el dramatismo nervioso que puebla *Stardust* y el optimismo de ese himno post **Stone Roses** que es *Shadow Of A Saint*. Muchas guitarras (casi siempre acústicas), melodías heredadas de **Syd Barrett** o del **John Lennon** más psicodélico, ritmos de *Funk* extasiado y adornos de tecnología *retro* dan carácter a las canciones más bonitas que ha compuesto Brown desde que iniciara su carrera en solitario.

Enigma



■ TÍTULO: **LOVE SENSUALITY DEVOTION. G.H.**

■ COMPAÑÍA: **VIRGIN**

Dueños de un sonido propio e inconfundible, a mitad de camino entre la *New Age*, el Rock Sinfónico y la música *Dance* contemporánea (en su vertiente más reposada), **Enigma** hacen una selección de sus 18 composiciones de mayor éxito. Paisajes electrónicos que funden la tecnología de última generación con fragmentos procedentes de músicas tan lejanas como el Canto Gregoriano, el *folk* chino o la ópera Carmina Burana. Contemplativos en *Shadows In Silence*, bucólicos en la única inédita, *Turnaround*, épicos en la exitosa *Return Of The Innocence* o directamente *Pop* en *Principles Of Lust*, dejan claras las razones de su éxito.

Jethro Tull



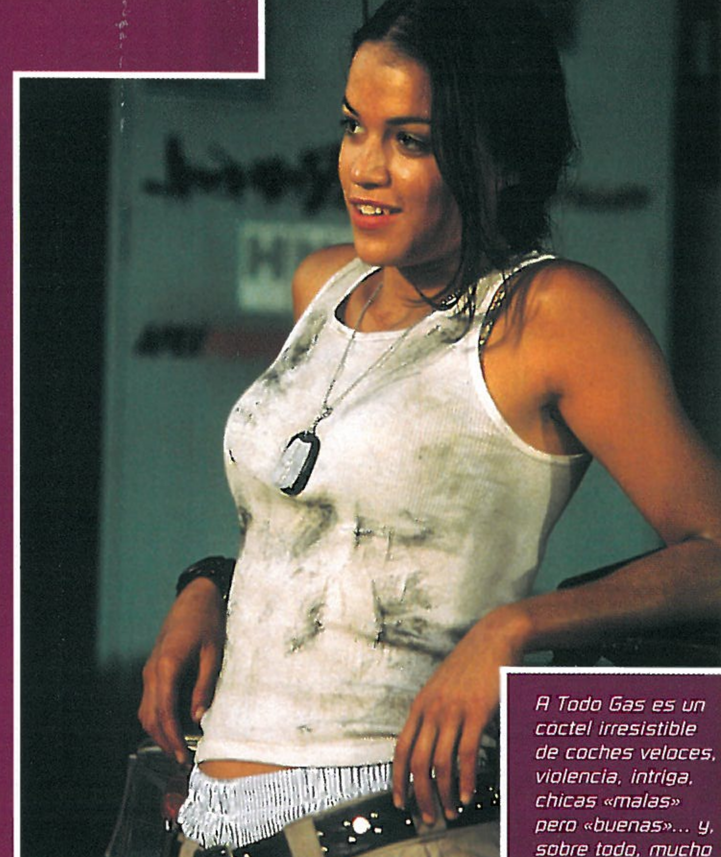
■ TÍTULO: **LO MEJOR DE...**

■ COMPAÑÍA: **EMI**

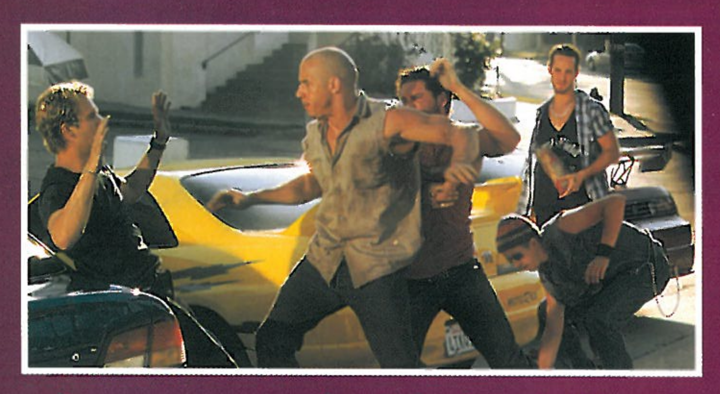
Formado en 1968, el grupo del flautista, cantante y compositor **Ian Anderson** parecía en 1976 sólidamente instalado en el Olimpo de las súper-estrellas del *Rock*. A partir de 1977, con la violenta irrupción del *Punk-Rock* y la *New Wave*, **Jethro Tull** inician un lento pero inexorable declive que los convierte, prácticamente, en un grupo de culto. Ya en pleno siglo XXI, **Ian** ha decidido recordarle a todo el mundo que sigue en la brecha recopilando en este ***Lo mejor de...*** sus más celebrados himnos de los 60 y los 70 (*Aqualung, Thick As A Brick, Bouree*) y algunos de sus temas más recientes. Una gran ocasión para recordarlos.

por << Rafa Notario >>

A Todo Gas es el primer filme que retrata el turbulento y adrenalínico mundo de las carreras callejeras de autos en la ciudad de **Los Ángeles**. Dirigida por **Rob Cohen** (*Sociedad Secreta, The Skulls, The Rat Pack*) y protagonizada por un excelente grupo de jóvenes actores, encabezados por **Paul Walker**, **Vin Diesel**, **Michelle Rodríguez** y **Jordana Brewster**, a quienes se suma el no pequeño atractivo de algunos de los coches más potentes que ruedan por el planeta, ***A Todo Gas*** coloca al espectador al volante de unos vehículos totalmente extraordinarios, con el ritmo del *Hip Hop* de las calles de **Los Ángeles** como permanente fondo sonoro. El propio **Cohen** tuvo la ocasión de comprobar en persona el intoxicante atractivo de esta llamativa subcultura acudiendo a varias carreras nocturnas en una zona industrial a las afueras de **Los Ángeles**: «Es una forma de vida, una comunidad multicultural con revistas, páginas en **Internet**... todo un universo lleno de protocolos y ritos de iniciación, con un lenguaje propio, sus propios héroes y villanos, pletórico de dramatismo». Como es lógico, las carreras a velocidad suicida por las calles de la urbe son parte fundamentalísima del espectáculo. La aparición estelar como actor de la joven estrella del *Hip Hop* **Ja Rule** aumentará sin duda el tirón comercial de esta producción entre el público juvenil. Como concluye el propio director: «Se trata de que el público sienta la experiencia de conducir a 280 por hora por una calle de la ciudad... ¡para que nunca se les ocurra intentar repetir la experiencia por su cuenta!».



A Todo Gas es un coctel irresistible de coches veloces, violencia, intriga, chicas «malas» pero «buenas»... y, sobre todo, mucho Hip Hop.



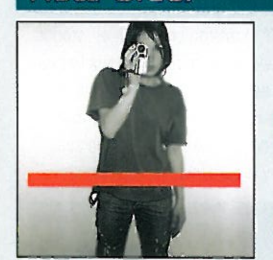
<Carreras a velocidad suicida con el Hip Hop como fondo>

- TÍTULO: **B.S.O. «A Todo Gas»**
- COMPAÑÍA: **Universal**



Lo más granado de la novísima escena *Hip Hop* de la Costa Oeste norteamericana desfila por la banda sonora de esta frenética película de acción sobre ruedas: **Cadillac Tah**, **Scarface**, **Black Child**, **Fat Joe**, y otras lumbreras del fraseo rítmico, entre quienes destacan los dos temas que aporta el prometedor **Ja Rule**, que además debuta como actor en el film. Mención aparte para el explosivo *Rolling* que se marcan unos **Limp Bizkit** rodeados de algunos de sus héroes: **DMX**, **Redman** y **Method Man**, de los legendarios **Woo Tang Klan**.

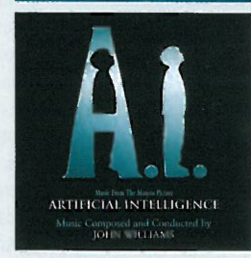
New Order



- TÍTULO: **GET READY**
- COMPAÑÍA: **WARNER**

Parece que los veteranos **New Order** están atravesando una segunda juventud. El propio grupo parece ironizar con el asunto en el vídeo-clip de *Crystal*, primer *single* de este ***Get Ready***, en el que se ven suplantados por un grupo de adolescentes histéricos. Bromas aparte, lo cierto es que nos encontramos ante el mejor disco de los de **Manchester** en mucho tiempo. Guitarras en primer plano, bajos omnipresentes, invitados ilustres (**Billy Corgan**, **Bobby Gillespie**) y, sobre todo, excelentísimas canciones: *Crystal, 60 Miles An Hour* (tremendo estribillo), *Rock The Shack*, o esa delicadeza que cierra el álbum, *Run Wild*.

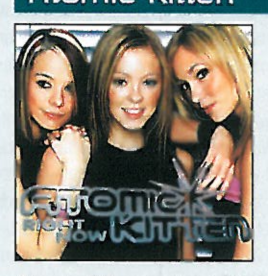
Varios Autores



- TÍTULO: **B.S.O. ARTIFICIAL INTELLIGENCE**
- COMPAÑÍA: **WARNER**

John Williams, compositor habitual de la música de los filmes de **Steven Spielberg**, es el encargado de aportar el fondo musical en la muy publicitada nueva epopeya fantástica del «Rey Midas» del cine mundial. Fiel a su estilo, **Williams** ha creado para **A.I.** un *score* orquestal minuciosamente descriptivo, que se ajusta milimétricamente a la línea argumental. Según **Spielberg** «escuchando está música uno puede entender la historia sin necesidad de las imágenes». Exagera, claro, pero por ahí van los tiros. La peculiar voz de **Lara Fabian** aparece en el tema central *For Always*. Para cinéfilos y amantes de la música épica.

Atomic Kitten



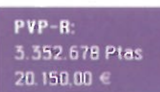
- TÍTULO: **RIGHT NOW**
- COMPAÑÍA: **VIRGIN**

Atomic Kitten son tres rubitas con el *Bubblegum Pop* como bandera y la difícil tarea de arrebatar a las alicaídas **Spice Girls** el trono de reinonas del *Girl Power*. Musicalmente, los argumentos de estas gatitas atómicas se fundamentan en el mentado *Bubblegum Pop*, el *Disco Sound 70's*, la balada romántica y el *Hip Hop*. Además de, por descontado, toneladas de descaro, simpatía e inmediatez. De momento, *Whole Again* ha sido nº1 en medio mundo y es más que posible que *Eternal Flame* (versión del tema de **The Bangles**), repita la hazaña. ¿Serán **Atomic Kitten** las herederas de las chicas picantes?

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.998 CC.
- POTENCIA
  172 CV. (6.250 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  7,3 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  220 KM/H.
- PESO
  1.035 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  11,2 L/100
  EXTRAURBANO
  6,3 L/100
  MEDIO
  8,1 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.812 MM.
  ALTO: 1.639 MM.
  ANCHO: 1.417 MM.
  MALETERO: 255 L.



PVP-R:
3.352.678 Ptas
20.150,00 €

















La línea del Sport 2.0 16V no difiere en demasía del resto de la gama Clio.

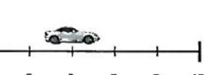
R E N A U L T

http://www.renault.es

Clio Sport 2.0 16V

Carácter deportivo bajo una apariencia relativamente discreta

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





Renault siempre ha sido una marca generalista, que gracias a su más que probada fiabilidad y a la excelente relación calidad-precio, ha situado cada año sus modelos entre los más vendidos, especialmente en las categorías de coches pequeños y berlinas medias. La variedad de motorizaciones ha sido una cualidad distintiva de la marca, y entre ellas siempre ha habido un hueco para versiones explosivas, eminentemente dedicadas al público joven que quiere disfrutar de grandes sensaciones al volante por un precio relativamente ajustado. Este ha sido el caso de modelos legendarios de la marca, como los **Renault 5 Turbo** (quizá uno de los coches más divertidos de conducir de la historia) o el **Clio Williams**. Actualmente, y prescindiendo del exclusivo y radical **3.0 V6** de 230 cv., el modelo más representativo de esta filosofía de la marca francesa del rombo es el **Clio Sport**, toda una garantía de calidad y de sensaciones que ofrece, por algo más de 3 millones de pesetas, nada menos que 172 caballos de diversión. Lo primero que llama la atención de este coche es su discrección. A diferencia de otros modelos de similar concepción de la marca, **Renault** ha querido mantener la elegancia del **Clio**, prescindiendo de cualquier adorno exagerado que muestre el caudal de potencia que alberga este pequeño deportivo urbano. Apenas las llantas, algún pequeño detalle y el logotipo de **Renault Sport** en el portón trasero lo diferencian del resto de la gama. Y lo mismo ocurre en el interior, que es muy similar, salvo algún elemento como los pedales de aluminio, al resto de sus hermanos. Quizá demasiado igual, ya que si los usuarios más adultos aprecian esta discrección, el público más joven, el comprador potencial de este coche, sí que agradecería una mayor diferenciación tanto externa como interna del vehículo. Pero lo que no admite discusión son sus excelentes cualidades dinámicas. Tiene una curva de par lineal y progresiva, un bastidor sorprendente y una dirección siempre precisa que controla con pasmosa facilidad la excelente y generosa entrega de potencia de su fantástico propulsor. Una gozada conducirlo tanto en ciudad como en carretera, que gracias a su precio se convierte en el aliado ideal de todo aquél que quiera un coche divertido, útil y apto para cualquier situación.





Clio 1.5 dCi

La compra inteligente

Reducidos consumos (4.3 litros en circuito mixto), dos niveles de acabado, 65 caballos y todo por menos de 2 millones, son sus poderosas cualidades.



New Beetle

A la venta el V5 de 170 cv.

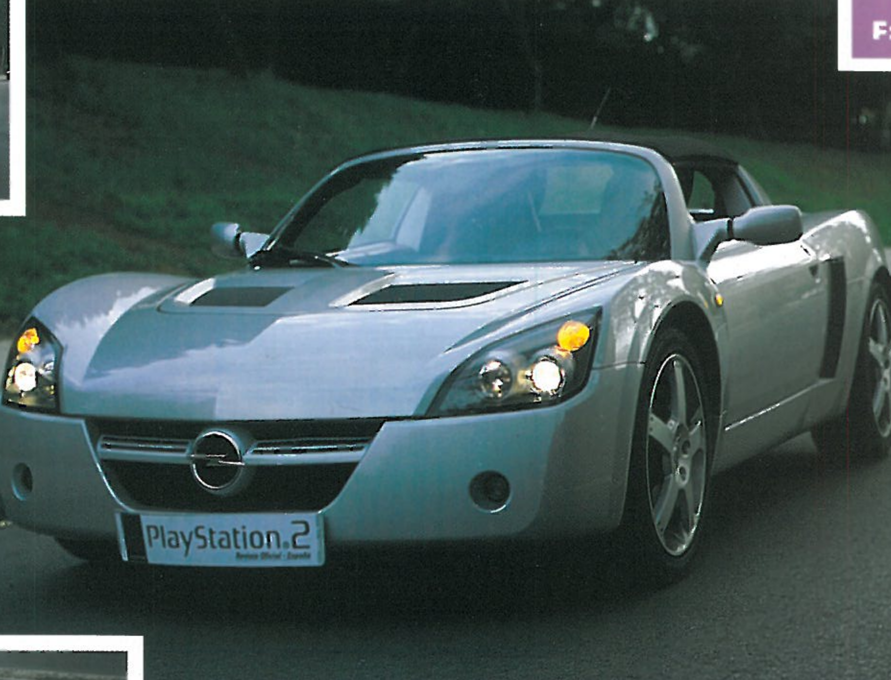
Ya se puede adquirir el «escarabajo» más rápido del mercado, el que monta el 2.3 V5 de 170 cv. Su precio es de 23.930 Euros (3.981.617 Ptas.).





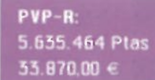






FICHA TÉCNICA

- **MOTOR**
  2.198 CC.
- **POTENCIA**
  147 CV. (5.800 RPM)
- **ACELERACIÓN 0/100**
  5,9 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA**
  220 KM/H. (LIMITADA)
- **PESO**
  945 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO
  12,9 L/100
  EXTRAURBANO
  6,4 L/100
  MEDIO
  8,5 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 3.786 MM.
  ALTO: 1.117 MM.
  ANCHO: 1.708 MM.
  MALETERO: 206 L.



PVP-R:
5.635.464 Ptas
33.870,00 €



El maletero situado tras el vano del motor tiene un acceso complicado.





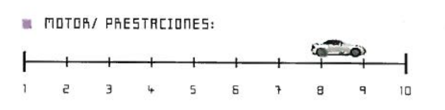
O P E L

Speedster VX 220

Radical en su concepción sin ningún tipo de licencias al confort

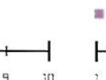
http://www.opel.es/

- MOTOR/ PRESTACIONES:



- EQUIPAMIENTO:





- DISEÑO:



El **Speedster** es un *roadster* puro y duro que parece más un monoplaza de competición que un coche de calle. Está desarrollado a partir de la base del **Lotus Elise** (de hecho, la marca británica se encarga de su ensamblaje), con un motor de cuatro cilindros en línea en disposición central construido en aluminio que cubica 2.2 cc. Pero el **Opel Speedster** destaca principalmente por su estética, agresiva desde cualquier punto de vista y más parecida a un prototipo de salón o a un coche de videojuego que a un vehículo susceptible de ser adquirido. Lo primero que llama la atención es su tamaño, bastante más pequeño de lo que uno se imagina viendo las fotos, acentuando dicha sensación por su escasa altura (1.117 mm.). Con esta cota uno ya se puede imaginar que entrar en el **Speedster** es casi una proeza, más aún si no se le ha quitado el techo de tela de serie (existe en opción un techo rígido desmontable). Una vez dentro la postura de conducción es muy horizontal, al más puro estilo de un coche de competición. Además, **Opel** ha eliminado todo lo superfluo y, aunque parezca mentira, después de pagar más de 5 millones y medio por él no dispondremos ni de aire acondicionado, servodirección o elevalunas ni siquiera en opción. Es un vehículo incómodo por expreso deseo del fabricante, que pretende con él trasladar al comprador las sensaciones de un piloto, no de un conductor normal. El **Speedster** ha llevado su espíritu radical al extremo, y lo que en condiciones normales se nos antoja un sufrimiento excesivo, en su hábitat natural (circuito y carreteras de curvas) se convierte en una transmisión de sensaciones constante. Su minúsculo volante **Momo** y la precisión de su dirección nos hace pensar que estamos conduciendo un kart de competición que no parece tener límite en su aceleración. Lo mejor es la respuesta en baja gracias a su fantástico par y la progresividad y eficacia de su motor en la entrega de potencia (puede conducirlo cualquiera) gracias a su contenido peso.

Su impresionante estética y comportamiento se enfrentan a un equipamiento espartano y unas incomodidades que pesarán demasiado a la hora de decidirse a comprarlo. Mucho sufrimiento y muchas sensaciones. Es puro divertimento para el que está dentro de él, y total admiración para el que lo contempla por fuera.





Audi S3

Aumenta prestaciones

El espectacular S3, que hasta la fecha ofrecía 210 cv., a partir de ahora alcanza una potencia de 225, lo que hace que su 0-100 se rebaje hasta los 6,6 segundos.



Volkswagen D1

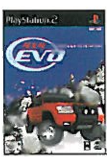
La gran berlina de lujo

Así de elegante será el nuevo D1. Equipará dos motores de gasolina de 241 y 420 cv., más uno diésel de 313 cv. (el más potente del mundo).



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: 4x4 Evolution
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Age of Empires II
- COMPAÑÍA: Microsoft/Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: All Star Baseball 2020
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Alone in the Dark: The New...
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Aqua Aqua
- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -

- NOMBRE DEL JUEGO: Armored Core 2
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Air Attack Blade's...
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Green Rogue
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.1
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Sarge's Heroes 2
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4

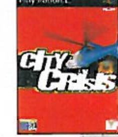


- NOMBRE DEL JUEGO: ATV OffRoad Quads Extremos
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Bloody Roar 3
- COMPAÑÍA: Hudson Soft
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: CART Fury
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: City Crisis
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 8

- NOMBRE DEL JUEGO: Crazy Taxi
- COMPAÑÍA: Sega/Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Dark Cloud
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Dead or Alive 2
- COMPAÑÍA: Tecmo
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Disney's Dinosaur
- COMPAÑÍA: Ubi Soft
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 6.9
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon's Lair
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 6




- NOMBRE DEL JUEGO: Driving Emotion Type S
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: El Libro de la Selva
- COMPAÑÍA: Disney Interactive
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Esto Es Fútbol 2002
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -

- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: International SuperStar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Le Mans 24 Horas
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 6

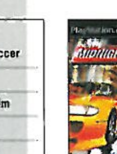
- NOMBRE DEL JUEGO: Lotus Challenge
- COMPAÑÍA: Virgin
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Codemasters
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



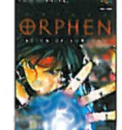
- NOMBRE DEL JUEGO: MX 2002
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3

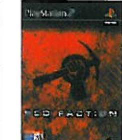


- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
- COMPAÑÍA: ESP
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Project Eden
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL Hitz 2002
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Paris-Dakar Rally
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 9





- NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4





- NOMBRE DEL JUEGO: Resident Evil Code: Veronica X
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
- COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

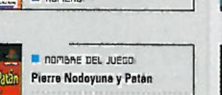


- NOMBRE DEL JUEGO: Oni
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Pato Donald Cuac Attack
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: -

- NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: -



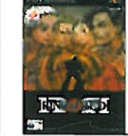
- NOMBRE DEL JUEGO: NFL Quarterback C. 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuna y Patán
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 5



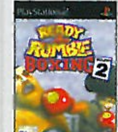
- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.[illegible]
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Pro Evolution Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10



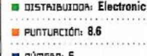
- NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Rugby
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 7

CATÁLOGO

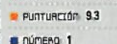
TODOS LOS JUEGOS DE PS2











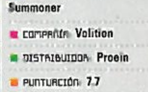
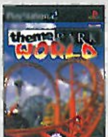


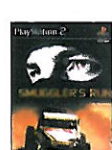


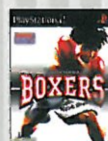
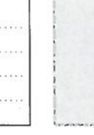






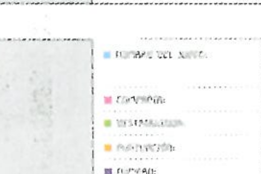










Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Rumble Racing	E.A. Games	Electronic Arts	8.6	6
Spy Hunter	Midway	Virgin	9.0	9
Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
Shadow of Memories	Konami	Konami	8.4	3
SSX: Snowboard SuperCross	E.A Sports BIG	Electronic Arts	9.1	1
Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
Silent Scope	Konami	Konami	8.1	3
Star Wars Starfighter	Lucas Arts	Electronic Arts	9.2	3
The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
Xtreme GII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
Silpheed	Game Arts	Virgin	9.0	3
Street Fighter EX 3	Capcom	Electronic Arts	8.5	3
The Flintstones Viva Rock Vegas	Toka	Virgin	8.2	5
Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
X-Squad	E.A. Games	Electronic Arts	7.8	2
Sky Odyssey	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
Summoner	Volition	Proein	7.7	1
Theme Park World	Bullfrog	Electronic Arts	7.7	1
Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4
Smuggler's Run	Rockstar Games	Proein	8.9	-
Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electronic Arts	7.2	6
Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
Space Ace	Digital Leisure	Proein	7.2	6
Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4

En el próximo número...



Demos Jugables de:

- Jak & Daxter
- Burnout
- F1 2001
- Thunderhawk: Op. Phoenix
- GTC: Africa
- Extreme G3
- Lotus Challenge
- Project Eden
- ESPN Skateboarding
- Dropship
- Top Gun
- G-Surfers

Y además...

el trailer en castellano de Final Fantasy: La Fuerza Interior


¡EL GRAN ÉXITO ARCADE
IRRUMPE EN TU PLAYSTATION 2!
EIGHTEEN
18
WHEELER
WHEELER
AMERICAN PRO TRUCKER
TM
SEGA
aDeSe
+13